SKETCHBOOK EXCLUSIF : SILKE, le nouveau Tony Daniel

COMIC BOX

2001 preview

Le futur des comics, suite...

WONDER-WOMAN
Happy Birthday Diana !

JOE QUESADA parle :
Un chevalier devenu roi

MADE IN FRANCE
Tous les comics faits ici

L'année image®

Jim Valentino, patron & fondateur dit tout...

Belgique : 208 FB • Canada : $ 6,50 CAN • DOM : 33 Frs

www.comicbox.com

#31 • Mensuel • Janvier 01 • 28 FF •

M 5702 - 31 - 28,00 F

isc presse

DSILKE™

LA NOUVELLE SÉRIE DE TONY DANIEL

COMIC BOX

DARK HORSE COMICS

SKETCHBOOK EXCLUSIF

SILKE

INTRO

L'école des autodidactes...

Tony Daniel est un de ces franc-tireurs de l'industrie des comics. Après avoir bossé sur Spawn ou sur X-Force pour Marvel, il a préféré laisser filer une carrière de dessinateur ronronnante et bien payée pour s'offrir une indépendance. Gonflé ? Assurément. Sûr de lui ? Certainement. Talentueux ? Sans aucun doute. Nous aimons Tony Daniel parce qu'il s'est fait tout seul. Il a progressé dans son antre de l'Illinois, près de Chicago, sortant ses titres, (à commencer par The Tenth...), de manière régulière, avec un certain succès et sans retard. Son dada scénaristique : les manipulations génétiques. "Parce ce que les hommes s'amusent de plus en plus à se prendre pour Dieu, sans vraiment envisager les conséquences de leurs actes". Ajoutez-y un goût certain pour les monstres et les jolies filles (ce qui n'est pas incompatible, paradoxalement). Et un brin de provocation (la variante de The Tenth, fesses nues, s'est vendue comme des petits pains sur Internet...), et vous aurez un portrait assez fidèle de cet artiste rapide et bon vivant. Aujourd'hui courtisé par Hollywood à qui il a déjà vendu les scénarios d'Adrenalynn (dont le rôle principal devrait être tenu par Christina Ricci) et plus récemment de F5 (à Paramount), il a tout de même su rester simple et proche des fans. La preuve ? Sa gentillesse et sa disponibilité dans les conventions, où, enthousiaste, il dessine des dizaines d'Esperanza en souriant à sa fiancée.

L'été dernier, il a quitté Image pour Darkhorse afin de confier le marketing, la promotion et les soucis de production à quelqu'un d'autre ! Et surtout afin de pouvoir mieux se consacrer aux dessins de sa nouvelle série : Silke. Un projet dont il est assez fier pour vous en présenter les crayonnés, avec ses commentaires. "Je pense qu'il y a plus d'action, plus de punch, et encore plus de monstres que dans The Tenth. L'histoire est plus proche de la réalité, et j'ai vraiment l'intention de franchir un palier de plus dans le dessin". A vous de juger, et surtout d'observer : apprendre par l'exemple, c'est bien de cela dont il s'agit.

Enjoy !

La rédaction

SILKE™et © 2001 Tony Daniel. All Rights Reserved. The entire contents of this book are ™et © 2000 Tony Daniel. SILKE is published by Dark Horse Entertainment.

SILKE

INTRO

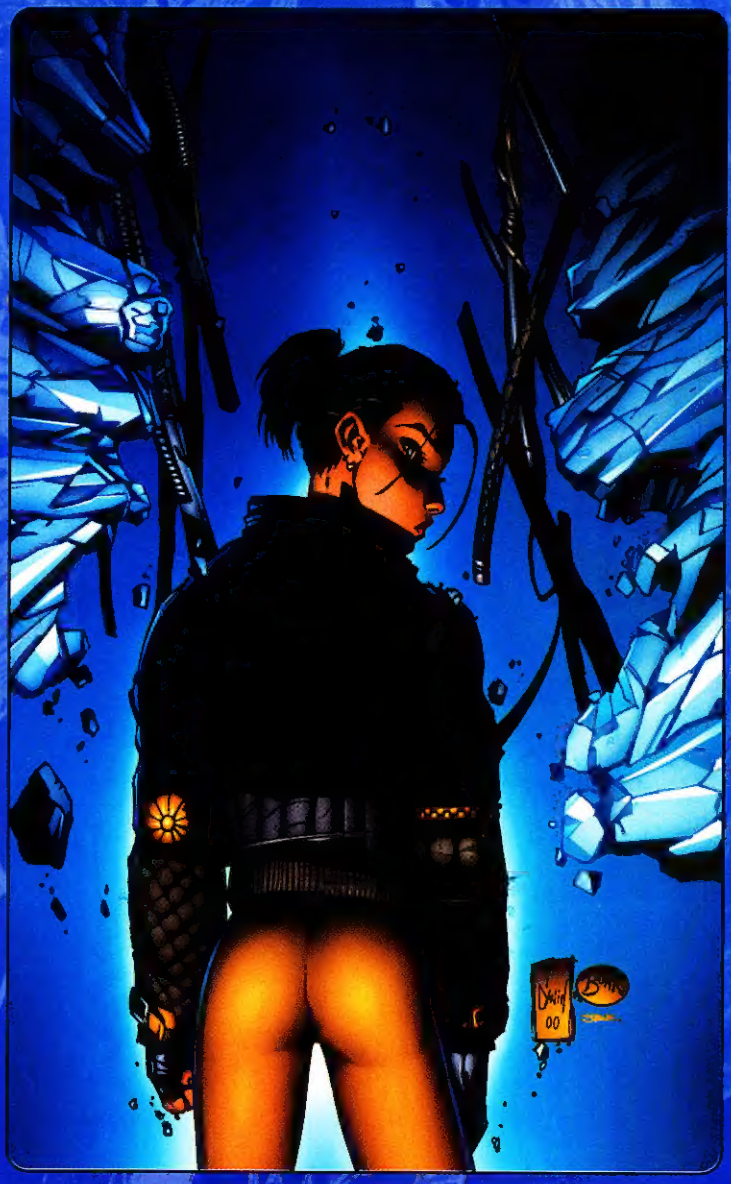
Les pages que vous verrez dans ce sketchbook proviennent de ma dernière création : "Silke", dont le #1 sortira fin janvier aux USA. Les crayonnés présentés ici sont vous le remarquerez, beaucoup plus détaillés, et plus précis que ceux que je faisais auparavant. La raison à cela est simple : les pages intérieures de Silke sont colorisées directement à partir de ces dessins, sans encrage extérieur. J'ai déjà essayé cette technique sur quelques pages de F5, et ça m'a plutôt réussi.

D'abord je regarde les notes que j'ai prises sur l'histoire, page par page, comme ça je peux prévoir ce que je vais faire dans la journée. Je commence toujours par une version " abrégée " de la page, que je réalise avec le crayon ou le stylo le plus fin que je puisse trouver. Quand j'ai fini ce premier crayonné, qui me prend environ une heure, je commence à faire les cases à proprement dites. Et je tâche de m'y atteler à fond jusqu'à que la page soit finie 8 ou 10 heures plus tard.

Quelquefois je prends une heure de pause, je discute au téléphone ou quelque chose comme ça, mais très vite je me remets au travail. Silke est vraiment un projet sur lequel je suis heureux de travailler, parce que ça me permet de montrer aux gens ce que je fais de mieux, les dessins en noir et blanc.

Quand j'ai fini mon travail de dessinateur, il me reste encore une dernière étape. Je scanne les pages, et je me mets sur Adobe Photoshop pour les rendre nettes. J'enlève toutes les petites imperfections, je nettoie toutes les petites bavures, j'efface toutes les petites rayures et je noircis la ligne des dessins, afin d'obtenir une image pure, en noir et blanc. Ce petit toilettage me prend environ 10 à 20 minutes par page. Et ensuite je suis soulagé, parce que j'envoie les pages à mon coloriste ! Et ainsi de suite pendant un mois jusqu'à ce que le bouquin soit entièrement fini!

Tony D.

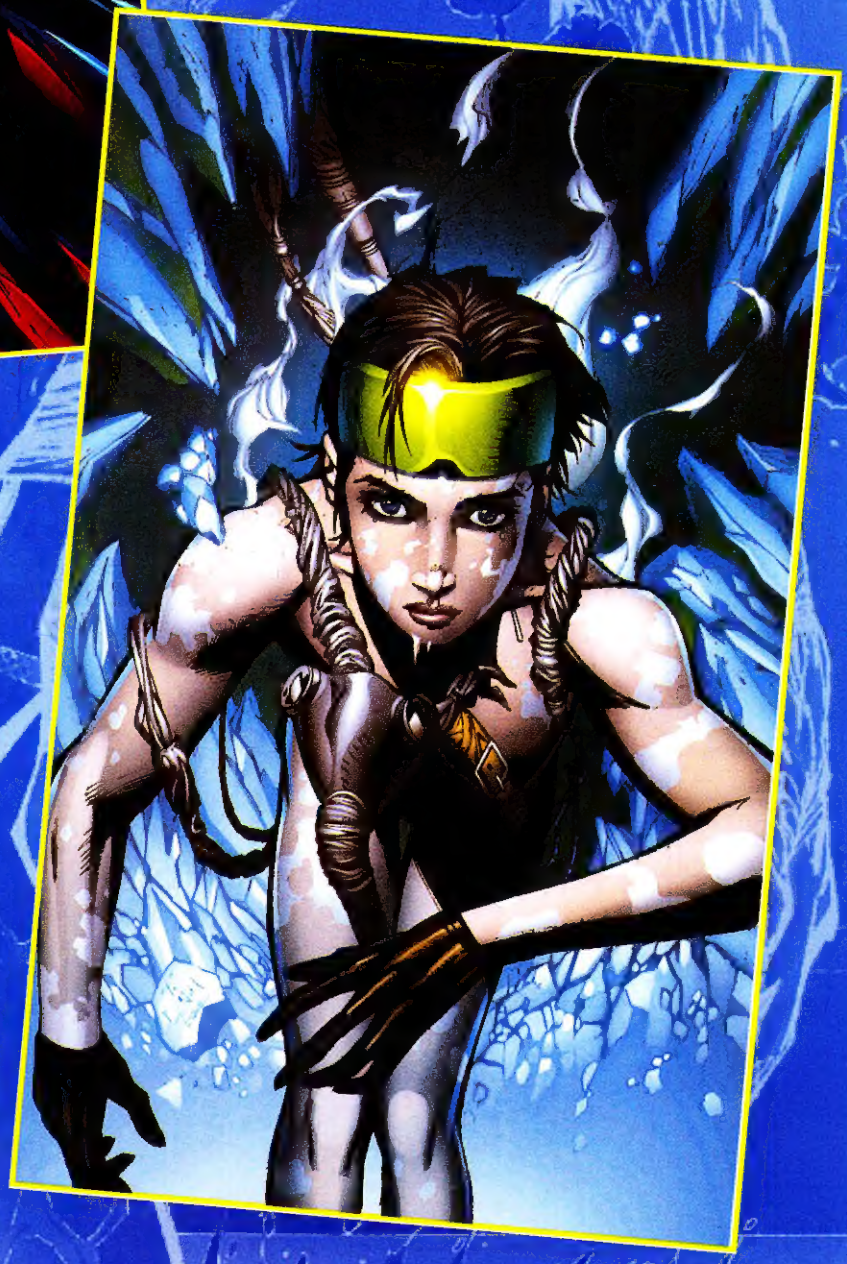


Silke #4 REG COVER

SILKE

STORY

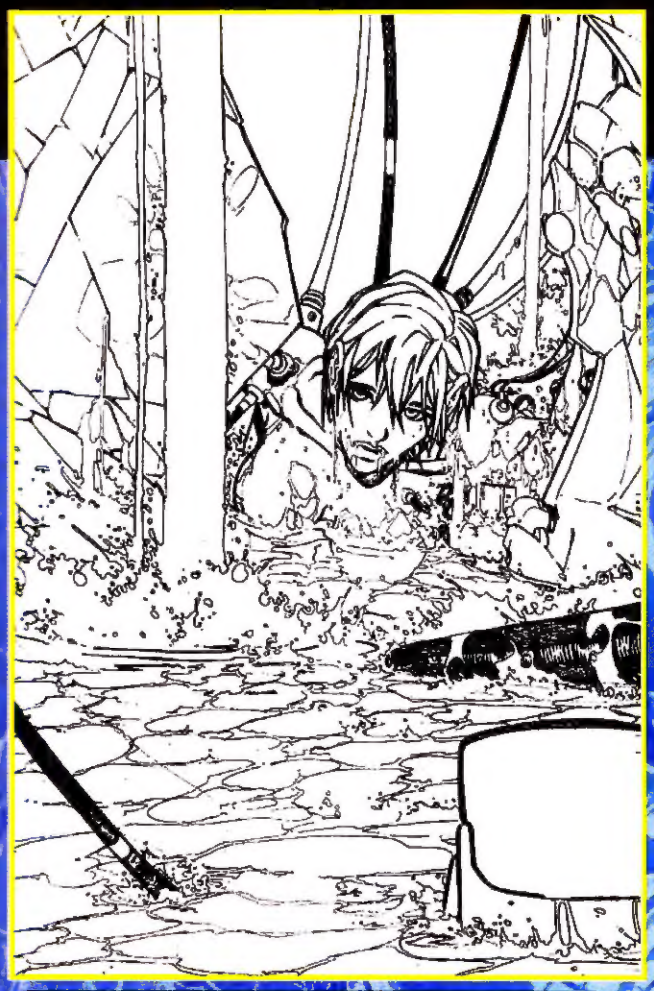
Sandra Silke est la seule fille faisant partie de la division des Opérations Spéciales de la CIA. Pour faire face aux risques de terrorisme chimique auxquels l'Amérique est confrontée, l'Agence demande à des volontaires de participer à un programme de thérapie génétique supposé être anti-virus. Mais les scientifiques du groupe ont joué à l'apprenti sorcier avec les volontaires, et Silke et ses compagnons se sont retrouvées affublés de bien curieux pouvoirs. Comme par exemple supporter des froids polaires, et des chaleurs excessives, ou rester 20 minutes sous l'eau sans respirer.



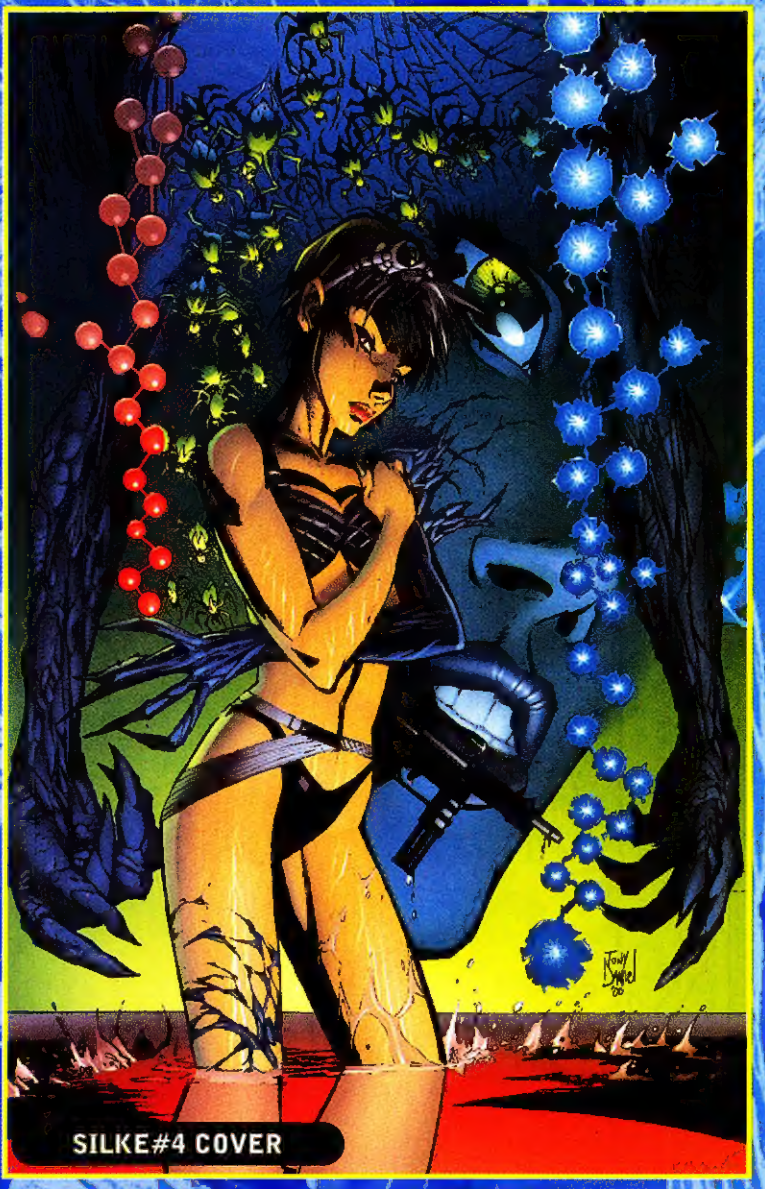
Sa force a également été décuplée... au point d'en faire quelque chose comme une super-héroïne. Effrayés par leur création, (et aussi parce qu'ils ont de mauvaises intentions...) les scientifiques gardent tout cela secret. Et c'est là que les choses vont commencer à se gâter... 30 jours après la fin du programme, elle a commencé à se sentir mal. Sa tête bouillonnait, et son apparence s'est peu à peu mise à changer sans qu'elle puisse rien y faire. En quelques jours à peine, elle a l'impression d'être devenue un monstre, et on ne peut pas dire qu'elle ait vraiment tort. Comme Frankenstein, la créature est devenue gênante, il faut l'éliminer...

SILKE

GALERIE



SILKE#2 VARIANT- HUMBERTO RAMOS



SILKE#4 COVER

SILKE#1 VARIANT

SILKE#3 VARIANT- MIKE WIERINGO

DARK HORSE COMICS ART BOARD

silke

1

10

titre : COMIC BOX

date :

SILKE

GALERIE

Vous en avez assez de vous faire plûmer dans les magasins ?

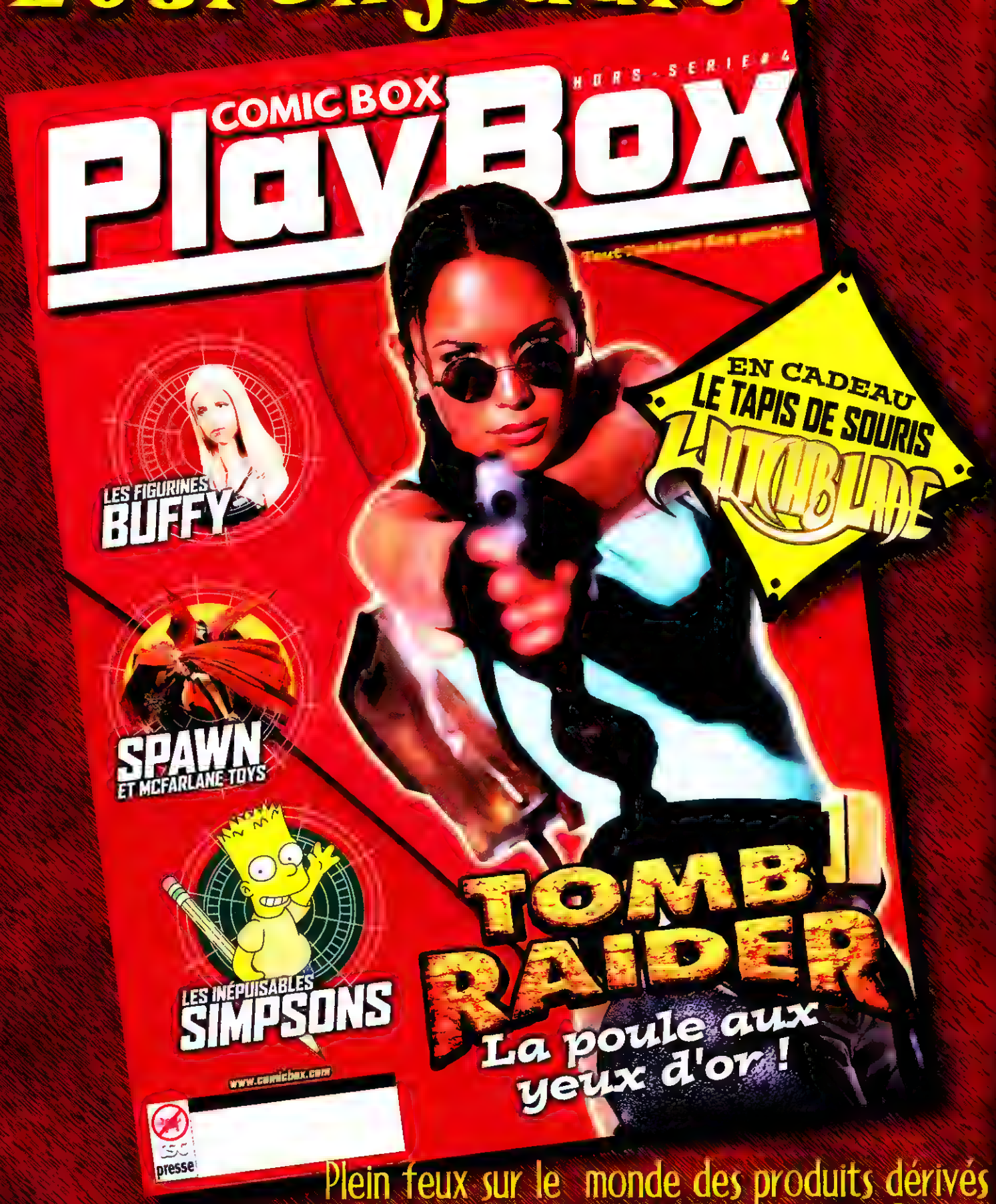
Il est temps de penser au Web.

Web Toyz

www.web-toyz.com

Paiement sécurisé - Carte Bleue/Chèque - Livraison en 24/48h

Et si on jouait ?



Plein feux sur le monde des produits dérivés
COMIC BOX Hors-Série#4 - 35 Frs au rayon Cinéma

En Vente actuellement

LA COUVERTURE
ARIA SOUL MARKET, une des egéries d'Image Central pour 2001 revient en grande forme, crayonnée par Jay Anacleto.

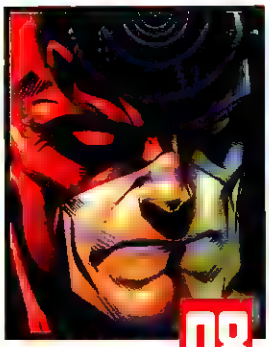
LE SUPPLÉMENT : est un Sketchbook inédit de SILKE, la nouvelle série de Tony Daniel.

Ana is ™ & © 2000 Haberlin Studios.

Numéro 31

Editorial

PLATS DE RESISTANCE



CUP O'JOE 08

Joe Quesada est désormais l'Éditeur-en-Chef de Marvel Comics. Ses projets, ses envies, il met tout sur la table pour Comic Box !

JIM OU RUDY ? 30

Il est le boss de chez Image, un hydre à 4 têtes qu'il a contribué à créer. Pour comprendre comment marche le 3ème éditeur de comics US, lisez Jim Valentino…

WONDER GIRL 34

La plus jolie fille de chez DC est bientôt une vieille dame. Et pourtant quelle classe ! Coup d'oeil en avant et en arrière sur l'Amazone la plus sexy des comics.

Sommaire

004>NEWS
Prenez un métro d'avance ! Faites le plein de nouveautés et d'annonces fracassantes, l'année qui vient s'annonce trépidante…

014>L'HÉROÏNE DU MOIS
Une fille aux cheveux verts ? Découvrez Polaris, une miss X-Men plein de mystère...

018>PREVIEW 2001 [2ème partie]
On n'a pas trouvé les infos dans une boule de cristal, mais on sait (presque) tout, et on vous le dit ! 2ème volet de notre Preview annuel.

022>MADE IN FRANCE
Des comics bien de chez nous, il y en a eu et il y en aura encore. Le point sur les avancées tricolores...

026>UN AMÉRICAIN À PARIS
Il a dessiné les *Wildcats* et les *X-Men*. Aujourd'hui, il est sur *Les Métabarons* et il habite Paris. Travis Charest est vraiment un type hors du commun...

036>LE CHOC DES TITANS
Le combat des Canada Dry ! Le 1er a la tête de Superman (Bizarro), l'autre celle de Spidey (Carnage), pourtant ils sont vilains et pas vraiment héroïques...

038>MATCH DE BOX
Vos coups de coeur, vos coups de gueule et vos questions. Ça manque un peu de dessins ces derniers temps, vous y pensez ?

040>HOME OBJETS
C'est pas parce que vous avez déjà eu une statue et une collec' complète de figurines à Noël que ça ne vous intéresse plus de savoir ce qui sort, non mais !

042>INITIATIVE COMICS
Stan et Vince sur le pont, *Tellos* et *Buffy* fournée Semic, plus du Moebius, et une 2ème Terre !

045>CLICS & CLAPS
Incassable, le film le plus «comics» de l'année ! Plus des jeux et des sites qui valent le surf.

048>GUIDE DE LECTURE
Semic co-édite du franco-belge avec Delcourt et *Les Simpsons* intègrent le guide. Les temps changent...

050>DR PSYCHO
Non, il n' y a pas que la tueuse qui patrouille. La preuve par neuf chez notre doc foldingue des comics qui analyse le sens civique des super-héros.

TOUT EN GRAND ?

Cela faisait quelques mois que l'on se demandait s'il fallait changer de format. Nous avions fini par décider qu'en grand, nous serions plus visibles. Mais nous pensions garder le supplément au format comics.

Et là, le destin a tranché pour nous ! Pas possible de réaliser le supplément de janvier au format comics. Imprimer un magazine entre Noël et le jour de l'an, et oui, quel pensum .

Étape 1 : l'imprimeur habituel nous prie d'aller voir ailleurs (trop de boulot et les fêtes à préparer...).

Étape 2 : nous en trouvons un autre mais le 17x26 cm, il faut sous-traiter, «ne comptez pas être livrés avant le 15 du mois». Le 15 ! Nous qui cherchons plutôt à arriver avant le 5... Il a fallu se résoudre à plaquer le format historique des comics. À vous de nous dire si c'est mieux. Et profitez du preview de Silke, le nouveau bébé de Tony Daniel, ça en jette ! Et comme le #1 ne sort que fin janvier, c'est une exclusivité mondiale !

TOUT FAUX - Dans un autre domaine, je vous disais le mois dernier que l'année 2001 serait une année de changement. Histoire d'aller au fond des choses, nous avons interrogé Joe Quesada pour Marvel et Jim Valentino pour Image (d'où Aria en couverture, une des plus belles réussites d'Image en termes artistiques, relancée par Avalon studios en 2001). Leurs propos sont pleins d'espoir et laissent à penser que le monde des comics ne se laissera pas enterrer aussi facilement que certains auraient tendance à le croire. Enfin, je disais il y a 30 jours que DC était le perdant de la valse des transferts d'artistes. Faux ! En allant chez DC, il y a peu, je me suis rendu compte que le plus vieil éditeur de comics préparait sa réponse aux projets de Marvel et Image. Vous pourrez la découvrir dans la seconde partie de notre Preview 2001, et je pense que vous ne serez pas déçus.

Et Comic Box, dans tout cela ? Il continue sa mue. Votre magazine continue d'évoluer chaque mois... grâce à vos commentaires et vos idées. Plus que jamais, nous ferons, en 2001, ce magazine avec vous.

Très bonne année à tous au nom de toute l'équipe de TSC,

[Fabrice Sapolsky]

COMIC BOX
129 BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS
TEL. : 01 44 06 93 80 - FAX : 01 45 83 15 48

Directeur de publication : Fabrice Sapolsky<fsapolsky@comicbox.com> - **Rédactrice-en-chef :** Lise Benkemoun <lisebenkemoun@comicbox.com> - **Rédacteur-en-Chef Adjoint :** Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com> - **Rédaction :** Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Carina Rozenfeld - **Studio PAO :** David Bjai <ralph@comicbox.com> **Spirit of the PAO :** Izod - **Secrétaire de Rédaction :** Cécile Deluc - **Logistique - Réseau :** Phong-Vu Leo <two@comicbox.com>- **Flashage :** Solution Fab' (75) - **Imprimerie :** Solution Fab' (75) - **Distribution :** NMPP - **Service des ventes :** Promévente-Lauric Montfort , Chef de produit : Emmanuel Vinot : 01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57 [réservés exclusivement aux marchands de journaux] - **Directrice de Publicité :** Séverine Piffret <spiffret@comicbox.com> 01 44 06 93 81- **Remerciements/Special Thanks :** Tony Daniel, Brian Haberlin, Anthony Bozzi, Doug Griffith, Darren G. Davis, Bill Rosemann, Laurent et Vanessa Lévy, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Anne Fraikin alias "Huggy les bons tuyaux", Alex K., Fabrice et Sarah Guillet, Dan Goldman, Jean Wacquet, Laetitia de Soleil, Floriane Mathieu et Céline Petit, Virginie Zerah, Ian Feller, Jean-Marc Lofficier, Erin Naterman, Stéphanie Hattenberger et Anne-Karine Denoble.

Mensuel édité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs.ISSN 1288-6351 - CPPAP N°0901K78836B - Dépôt Légal : premier semestre 2001 - Comic Box est ™ &© 2000 tsc sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les lettres et dessins envoyés ne seront pas retournés.

L'ÉVÉNEMENT

Réalisme chez les créateurs

Devant la réalité économique du marché des comics américain, les artistes qui s'étaient mis au système du "creator-owned" annoncent, l'un après l'autre, le retour vers des grands studios. Mais est-ce que faire bouillir la marmite est bien contradictoire avec l'idée d'indépendance ? Pas si sûr.

À quelques jours de différence, plusieurs artistes de Gorilla Comics ont soudain pris des tournants professionnels inattendus. Le dessinateur Mike Wieringo, dont on attendait, aux USA, le début du second story-arc de *Tellos*, a annoncé, avec la bénédiction de Todd Dezago, son scénariste, qu'il deviendrait finalement l'illustrateur régulier de *Adventures of Superman*, titre écrit par Joe Casey chez DC. George Pérez, qui dessinait la mini-série *Crimson Plague*, toujours pour Gorilla, a, quant à lui, annoncé qu'il se plaisait tellement chez CrossGen, éditeur concurrent chez lequel il prévoyait de faire 4 épisodes de *CrossGen Chronicles*, qu'il signait carrément... Un contrat d'exclusivité ! Donc plus de George Pérez chez Gorilla une fois *Crimson Plague* et son histoire de *Westwind* parus. Mark Waid, autre pilier de Gorilla, avait déjà signé exclusivement avec CrossGen plusieurs semaines avant (comme annoncé dans ces pages). Gorilla serait-elle en train de se faire bouffer ? Les choses ne sont pas si simples : au démarrage de Gorilla, les différents auteurs n'avaient pas obtenu les fonds et les prêts escomptés pour monter leur label. Ils ont dû le faire sur leurs deniers personnels. On se souviendra qu'au dernier moment, Joe Kelly avait dû se retirer à cause de cette donnée économique et annuler sa série "Gigi & the Big Four", se retirant de Gorilla avant même la fondation du projet. Aujourd'hui, Dezago explique que si *Tellos* marche bien, vu l'état du marché, le faible seuil de rentabilité fait que lui et Mike Wieringo sont obligés de chercher, à côté, d'autres travaux afin, non pas de laisser tomber Gorilla ou *Tellos*, mais bien de gagner de quoi financer les prochains épisodes. D'autre part, il y a la curieuse définition du mot "exclusivité" : Mark Waid va finir ses projets en cours chez Gorilla malgré cette clause et George Pérez, lui, s'est réservé le droit d'illustrer le mythique crossover *JLA/Avengers*, vieux serpent de mer qui traîne depuis vingt ans. De toute manière, jusqu'à ce que l'exclusivité entre en action, les auteurs pourront engranger autant de projets et de numéros qu'ils voudront, quitte à ce qu'ils soient publiés PENDANT qu'ils seront chez CrossGen. Et il est a peu près sûr que pendant cette période, ils exploiteront les finances ainsi gagnées dans le cadre de projets qu'ils se garderont sous le coude, en vue de la période post-CrossGen. Alors, qui mange l'autre ? Est-ce que c'est CrossGen qui débauche les talents de Gorilla ou ce label qui s'en va parasiter les autres, histoire d'assurer sa survie sur le long terme ?

Réponse dans les 12 prochains mois...

MALICIA VERSION AVERY

Rogue (Malicia en version française) fait partie des X-Men qui auront droit à leur mini-série personnelle courant 2001. On connaît désormais la scénariste du projet lié à Malicia : Fiona Avery, que les labels s'arrachent déjà alors que son premier comic-book, 'No Honor' (cf.CB#30), n'est pas encore sorti chez Top Cow. Les instances de Marvel ont d'ailleurs tellement confiance quant au succès de Rogue qu'elles avouent déjà réfléchir à une série mensuelle du personnage, qui ferait suite à la mini. Mais les autres mini-séries aussi sont candidates pour devenir mensuelles. Toutes n'y auront vraisemblablement pas droit.

DARK WINICK

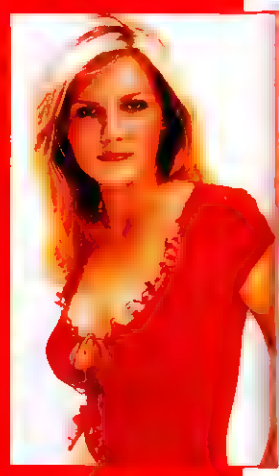
Fiona Avery n'est pas le seul nouveau talent que tout le monde veut avoir. Top Cow annonce ainsi que Judd Winick, l'actuel scénariste de Green Lantern chez DC et futur auteur de Blink & the X-Iles chez Marvel, écrira un story-arc entier pour Darkness.

MARSHALL WEB

Marshall Law, personnage hyper-violent créé par Pat Mills et Kevin O'Neill dans les années 80 pour les besoins du label Epic, était une sorte de variante de Judge Dredd, satire acerbe des clichés des super-héros. Après de nombreux crossovers (dont l'un avec les créatures du film Hellraiser), Marshall Law dormait depuis des années. Les deux auteurs l'ont recasé sur Internet sous la

Sony change sa Mary-Jane

Le film Spider-Man (dont une première bande-annonce est désormais disponible sur Internet à www.premiere.fr) n'en finit pas, dirait-on, d'avoir des rebondissements au niveau de la distribution. Alicia Witt ne sera finalement pas Mary-Jane Watson, alors que même Tobey Maguire, alias Peter Parker, l'avait annoncée pour le rôle dans des conférences de presse. Le choix final s'est porté sur Kirsten Dunst, une actrice âgée de 18 ans qu'on avait vue dans 'Entretien Avec Un Vampire' ou encore 'Small Soldiers'. Ce n'est pas non plus sa première adaptation de comics puisqu'elle jouait également dans 'The Crow : Salvation'. Blonde au naturel, Kirsten Dunst sera teinte en brune pour l'occasion. Elle rejoint un casting en principe définitif (Maguire en Spider-Man, Willem Dafoe en Bouffon Vert, Cliff Robertson en Oncle Ben, pas celui qui ne colle jamais) puisque les premiers tours de manivelle auront lieu au moment où vous lirez ces lignes.



Lexi comics! *CREATOR OWNED : se dit d'un comic-book dont les droits et les personnages appartiennent intégralement à leur auteur et non au studio qui les édite. ONE-SHOT : histoire complète. Littéralement "un coup". On en parle par opposition aux histoires à épisodes des séries régulières. ONGOING SERIES : série régulière, non limitée à quelques episodes. RELAUNCH : nouveau lancement. Lorsqu'une série redémarre au #1. GUARANTEED SHIPPING : les dates de sortie des comics sont (en théorie) garanties par l'éditeur. Très difficile à tenir !*

Coven à Rio...

Coven revient ! Mais, cette fois-ci, sans Ian Churchill et pas chez Awesome : le Coven nouvelle version aura droit à un relookage signé Al Rio & David Finch et paraîtra chez Avatar Press, dans le cadre d'un véritable sac de nœuds.

Fans de *Coven*, réjouissez-vous : la série reviendra aux USA en 2001. Toujours dans une situation délicate, Awesome, la société de Rob Liefeld, a choisi de licencier le concept à l'éditeur à qui elle avait déjà loué *Avengelyne* : Avatar Press. *Coven* sera donc relancé sous la forme de mini-séries et de numéros spéciaux, dont le premier sera consacré à Spellcaster. Al Rio, déjà intervenu sur *Avengelyne* version Avatar, dessinera cette nouvelle mouture tandis que Dave Finch s'occupera des couvertures. Ian Churchill ne fera en effet pas partie de cette renaissance, ayant quitté Awesome à la fin de son contrat pour retourner chez Marvel. Et c'est bien là que ça se complique car, aux dernières nouvelles, *Coven* était présenté comme une série "creator-owned" et Ian Churchill n'a jamais fait mystère qu'il en avait créé les personnages dans son adolescence. En fait, la formulation des copyrights de la série ("(c) Awesome Ent. The Coven created by Ian Churchill") laisse à penser que les droits étaient partagés. Alors, que se passe-t-il ? Si Ian ne s'est pas, pour l'instant, prononcé sur le sujet, un communiqué incendiaire signé Rob Liefeld a été diffusé sur Internet via le Awesome Army Outpost (une liste électronique servant de fan club à Awesome). En résumé, la version des événements selon Rob consiste à dire que : 1) *Coven* n'était pas une si bonne vente que ça, comparé à *Supreme* et *Youngblood*, et il n'y a donc aucune incohérence à ce qu'Awesome le cède à Avatar (mais on se demandera alors pourquoi Avatar aurait récupéré *Coven* plutôt que *Supreme* si vraiment ça ne se vendait pas). 2) Churchill n'aurait pas donné satisfaction pendant son passage chez l'éditeur et il aurait rompu son contrat de manière inopinée... Ce qui semblerait, selon Rob, donner le droit moral à Awesome de faire de *Coven* ce que bon lui semble. Sans confirmation ou infirmation de la part de Churchill, la situation semble pour le moins bizarre : au pire, Awesome se serait attribué de manière unilatérale les droits de *Coven* avant de les céder à Avatar... Au mieux, les droits de *Coven* auraient fait l'objet d'un marchandage pour que Churchill retrouve sa liberté et change d'éditeur. Et, quelle que soit la situation, qu'adviendra-t-il de *Lionheart*, l'autre série créée par Churchill chez Awesome ?

Spellcaster, membre du Coven, version David Finch... pour la couverture seulement !

Une chose est sûre : d'une manière ou d'une autre, Rob Liefeld, après le gang d'Image, Dan Fraga puis Alan Moore, a une nouvelle fois perdu un ami. Reste à savoir ce que vaudra ce nouveau *Coven* "décaféiné" garanti 100% sans Chuchill et si le changement d'éditeur américain aura une incidence sur la parution française.

La fin d'un rêve ?

Cela eût fait un excellent titre de comic-book. Mais, hélas, c'est bien la réalité qui frappe Stan Lee et son site web StanLee.net. Massacrée à Wall Street, l'action de la société du créateur de Spider-Man a chuté à moins d'un dollar, entraînant une restructuration qui pourrait lui être fatale...

Le couperet est tombé le 16 décembre dernier. La netcompany de Stan Lee sera descendue aussi rapidement qu'elle s'est montée. La faute à qui ? Au NASDAQ pardi ! Pour être clair, le NASDAQ est l'indice de la Bourse de New York (Wall Street) qui gère les valeurs technologiques (dont les compagnies internet). Poussé vers le haut pendant toute l'année 2000, cet indice a retrouvé le sens des réalités et toutes les sociétés qui avaient bâti leur (brève) fortune sur la base des cours de la Bourse en ont été pour leurs frais.

Stan Lee Media a donc trébuché. L'action est tombée sous la barre du dollar symbolique à la mi-décembre, au moment même où Stan et ses associés cherchaient à boucler un ultime tour de table financier.

Sans cet argent, point d'équilibre des comptes et voilà comment - patatras - le château de cartes (numériques) s'effondre.

En pratique, Stan Lee Media a dû mettre la plupart de ses salariés au chômage technique, cadres exceptés, en attendant de trouver une issue au problème. Les sites internet, eux, ne sont pas suspendus et l'on peut toujours voir des Backstreet Boys virtuels se trémousser et les héros du cyber comic-book *7th Portal* se battre contre le Mal.

Même la boutique en ligne du site fait illusion en proposant des soldes jusqu'à -25% !

"Nous croyons toujours en notre projet et nous sommes fiers de ce que nous avons accompli", a affirmé, mi-sincère mi-langue de bois, Ken Williams, le P-DG de SLM.

Les prochaines semaines seront cruciales pour la société qui doit absolument trouver un moyen de valoriser ses actions si elle veut survivre et attirer des investisseurs. Une des pistes pourrait d'ailleurs être de licencier son catalogue de personnages à d'autres sociétés et générer des profits pour se revaloriser. SLM agirait ainsi comme n'importe quelle compagnie de comics et de divertissement. Internet ou pas, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures.

forme d'un cyber comic-book réalisé en 3D qui débutera cette année. Mais vous pouvez dès à présent en avoir un (tout petit) aperçu à l'adresse http://www.coolbeansworld.com/teasers/marshal/index.html

ULTIMATE FOIS 4... OU 5 ?

Il y aurait en tout quatre séries mensuelles prévues dans la gamme Ultimate. On connaît Spider-Man, X-Men, bientôt, il y aura "Spider-Man et...", la série où Spidey croise un super-héros différent à chaque fois. On sait désormais qu'une quatrième série est en chantier, avec Mark Millar (scénariste d'Ultimate Spider-Man) aux commandes. Bill Jemas, le Président de Marvel Comics, explique que l'objectif, c'est la parution d'un épisode "ultimate" par semaine et qu'en théorie, on devrait se limiter à ces 4 titres comme "formule de croisière" pour la gamme. Quoiqu'il précise que "rien n'empêche, cependant, une 5ème série si une idée suffisamment bonne le justifiait"

LA TOUCHE F5

En nous faisant parvenir les dessins du preview que vous trouverez avec ce numéro, Tony Daniel ne nous cache pas qu'il jubile : F5, mini-série dont la parution en France, chez Panini-Génération Comics, est imminente, a été achetée par Paramount Pictures en vue d'un film qui s'annonce fidèle au comic-book de base puisque Tony sera consultant sur le tournage.

HUMBERTO RAMOS + SPIDEY, SUITE

Les raisons du quiproquo marvellien, qui avait poussé à annoncer Humberto Ramos sur Sentry/Spider-Man, sont devenues plus claires

STORY-ARC : c'est une aventure complète divisée en plusieurs épisodes. Sa longueur est variable selon les séries. TPB : Trade Paperback. Réédition au format album des story-arcs. CROSSOVER : aventure en plusieurs parties se déroulant dans différentes séries. PIN-UP : mini-poster souvent placé comme bonus à la fin des comics. FILL-IN : épisode bouche-trou, commandé par les éditeurs quand les artistes rendent leurs travaux en retard. SPIN-OFF : série dérivée d'une autre et utilisant un concept ou des personnages communs.

Ramos va bel et bien retravailler pour Marvel et pour Spider-Man... En tant que cover-artist régulier sur les aventures de Spidey. Les fans de son travail chez Cliffhanger peuvent cependant se rassurer : pas question pour lui de sacrifier 'Out There', la série qui prendra la place de 'Crimson' dans les mois qui viennent.

DD ARRIVE

Fans de Daredevil, votre attente touche à sa fin : le titre le plus en retard de Marvel (Daredevil #14, le dernier épisode vraiment dessiné par Joe Quesada) paraîtra aux USA "normalement" le 17 janvier (2001, rassurez-vous).

LA MARQUE DE LIEFELD

Parmi les nombreux projets laissés en plan par Rob Liefeld, il y avait 'The Mark', un concept qu'il annonçait depuis des lustres à la fois en tant que comic-book et film, avec Will Smith dans le rôle phare, qui aurait par ailleurs écrit le comic-book. Finalement, 'The Mark' sera un dessin animé, prochainement annoncé sur la TV américaine.

CLAREMONT REVOIT SA COPIE

Une bonne partie des rumeurs qui ont couru sur la prochaine série "X" de Chris Claremont et Salvador Larocca sont fausses ! Et ceci malgré le fait que le scénariste avait commencé, au travers de certaines interviews à l'étranger, à parler d'un concept "hors continuité" impliquant d'autres versions de Tornade, Thunderbird, etc... Devenu très bravard sur Internet, Claremont a informé ses fans que lui et Marvel avaient eu une séance de brainstorming et avaient... Changé d'idée ! Plus d'histoire de réalité alternative ou "hors-continuité" au programme et les mutants concernés ne sont plus tout à fait les mêmes.

Serial Scandale

Marvel Comics, c'est comme à la Samaritaine, il s'y passe toujours quelque chose. Et pas toujours des choses heureuses. L'éditeur vient de se séparer d'un de ses fidèles collaborateurs pour "graffiti" et s'est fait dérober, pendant quelques heures, de nombreuses planches originales.

Al Milgrom est un pilier de Marvel depuis les années 70, en tant que dessinateur (*Captain Marvel, Avengers...*) ou encreur. C'est en tant qu'encreur qu'il a défrayé la chronique, il y a quelques semaines de cela. À cause de lui, le tirage original de "Universe-X Spidey" a du être détruit (à part quelques exemplaires désormais vendus sous le manteau à prix d'or). Objet du litige : Milgrom n'a rien trouvé de mieux, pour plaisanter, que de griffonner des inscriptions genre "Ha, Ha, Harras est parti, il s'est barré !" dans les décors. Selon Milgrom, il s'agissait juste d'une plaisanterie entre lui et l'équipe éditoriale, plaisanterie qui aurait dû, logiquement, être effacée avant que les pages n'atteignent l'imprimerie. Le problème, c'est que personne n'a pensé à l'effacer et l'inscription apparaissait dans le tirage final. Marvel a donc dû mettre à la poubelle des dizaines de milliers d'exemplaires et a renvoyé Milgrom pour cette gaffe très politiquement incorrecte. L'artiste continuera cependant, en théorie, à travailler en "indépendant" pour l'éditeur, ayant réussi à sauver ses relations avec Marvel en faisant preuve de bonne foi et en proposant de rembourser le prix du second tirage. Autre scandale intra-muros chez le même éditeur, la disparition de nombreuses planches originales, dérobées au siège social même. Or, la restitution des planches aux auteurs est une question prise très au sérieux chez Marvel, depuis qu'un différend avait opposé, dans les années 70, cette société à Jack Kirby pour des histoires de planches jamais rendues. Les réactions ne se sont pas faites attendre, donc, entre ceux qui criaient au non respect du travail des auteurs et ceux qui accusaient déjà certains des éditeurs "remerciés" ces derniers temps. Finalement, au bout de quelques jours, Joe Quesada a fait savoir que le voleur avait été arrêté et que toutes les planches avaient été retrouvées. L'identité du coupable n'a pas été révélée et Quesada a cependant tenu à préciser qu'il ne s'agissait pas de Jason Liebig, particulièrement visé par les rumeurs sur Internet.

Top Comics USA

	NOVEMBRE 2000	DECEMBRE 2000
1	UNCANNY X-MEN #388 (Marvel)	ULTIMATE X-MEN#1 (Marvel)
2	X-MEN #108 (Marvel)	UNCANNY X-MEN #389 (Marvel)
3	BATTLE CHASERS #7 (Cliffhanger/WS/DC)	X-MEN #109 (Marvel)
4	WOLVERINE #158 (Marvel)	JLA #50 (DC)
5	JLA #49 (DC)	WOLVERINE #159 (Marvel)
6	THE 10TH MUSE #1 (Image)	AVENGERS #37 (Marvel)
7	AVENGERS #36 (Marvel)	PUNISHER #1 (Marvel)
8	PUNISHER #10 (Marvel)	UNCANNY X-MEN 2000 (Marvel)
9	DAREDEVIL #14(retardé) (Marvel)	SPAWN #105 (TMP/Image)
10	SPAWN #104 (TMP/Image)	DAREDEVIL #16 (retardé) (Marvel)
11	DAREDEVIL #15 (Marvel)	ULTIMATE SPIDER-MAN #4 (Marvel)
12	X-MEN : SEARCH FOR CYCLOPS #2 (Marvel)	X-MEN : SEARCH FOR CYCLOPS #3 (Marvel)
13	WOLVERINE 2000 (Marvel)	DANGER GIRL : KAMIKAZE #1 (Cliffhanger/WS/DC)
14	UNIVERSE X #4 (Marvel)	FANTASTIC FOUR #38 (Marvel)
15	RISING STARS #12 (Marvel)	UNIVERSE X #5 (Marvel)

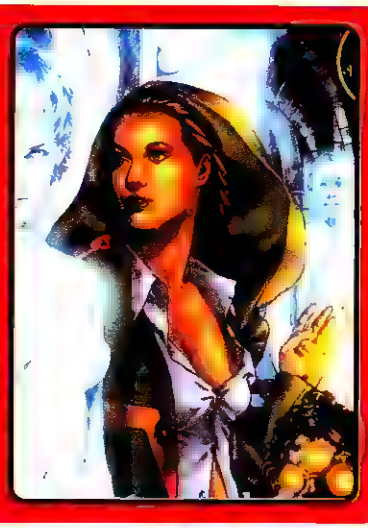
(Source : Diamond Comics)

ANALYSE - *Comme pour solder l'année et se rapprocher de la réalité, nous vous servons 2 tops ce mois-ci ! Les absents ont toujours tort, dit-on, mais que dire de la disparition de Top Cow du Top 15 ? L'éditeur californien est pourtant un habitué des podiums mais là, en dehors d'un Rising Stars en novembre, nada ! Crise passagère ou durable ? Rendez-vous dans un mois. Pour le reste, notons l'excellente performance de Battle Chasers pour son retour au pays des comics. Si Joe Mad était anxieux quant à sa popularité, le voilà rassuré. Belle entrée également pour la 10ème Muse, bonne surprise d'Image de la fin d'année. Enfin, il semble que les vœux de Bill Jemas et Joe Quesada aient été entendus puisque les séries 'Ultimate' sont des succès commerciaux patents. Et amplement justifiés, faites-nous confiance.*

PRÉCAUTIONS D'USAGE - *Avant de tirer des conclusions, il faut comprendre que Diamond, le distributeur américain qui réalise ce Top, ne prend en compte que les ordres de réservations de comics des boutiques spécialisées Outre-Atlantique. En aucun cas il ne s'agit de ventes réelles. Ce qui explique que, parfois, des comics qui ne sont pas encore sortis (donc en retard) soient classés*

Aria à nouveau

Il se sera passé pratiquement six mois aux USA entre la parution des deux chapitres d'Aria/Angela. Passé ce laps, l'immortelle Lady Kildare va reprendre du service sur une base quasiment mensuelle. Du jamais vu pour l'héroïne d'Aria. Il est clair que le niveau de détails des dessins de Jay Anacleto fait qu'on ne peut décemment pas lui demander la même cadence qu'à certains vieux routards des comics, tels que John Byrne. Du coup, sans se priver des talents de cet illustrateur de génie (il continuera de signer les couvertures et travaille sur d'autres projets avec plus d'avance), Haberlin Studios (le nouveau nom du label Avalon) a donc trouvé un nouveau dessinateur: David Yardin, pour relancer la destinée de Kildare dans une nouvelle série, "Aria : The Soul Market". Brian Haberlin, patron du studio, entend bien faire d'*Aria*, désormais, une série bien plus régulière, composée en fait de mini-séries. Quant à Yardin, Haberlin le compare à quelqu'un visuellement dans la mouvance d'un J.G. Jones. Et les premiers aperçus permettent de voir que même s'il a un style différent d'Anacleto, il est loin d'être manchot et devrait en satisfaire plus d'un.



Qui a les droits de Miracleman ?

Le héros popularisé en Angleterre et aux USA par Alan Moore dans les années 80, Miracleman, est de retour. Il est même doublement de retour puisque deux éditeurs le ressortent. Miracleman sera-t-il la prochaine franchise de Todd McFarlane ou la série lui échappera-t-elle ?

Dans l'Angleterre des 80's, Alan Moore et Alan Davis avaient relancé un vieux super-héros british, Marvelman, et (dans la même logique que ce que ferait plus tard Moore sur *Supreme*) l'avaient complètement réinventé dans les pages de la revue *Warrior*. Devenue culte, cette BD allait ensuite être publiée aux USA sous le nom de *Miracleman* (pour éviter tout problème avec Marvel Comics). Après le départ de Moore et Davis, des auteurs comme Neil Gaiman et Mark Buckingham avaient pris la relève. Mais depuis la disparition du label américain Eclipse qui l'éditait, plus de nouvelles de *Miracleman*. Tout juste savait-on que Todd McFarlane était censé l'avoir racheté, au même titre que les principaux héros d'Eclipse, et attendait la bonne occasion pour le ressortir.

Seulement, voilà, ce n'est pas chez lui que ce retour se produit : Dez, l'éditeur anglais originel de *Miracleman*, s'apprête à publier le dernier épisode de la série d'Eclipse (une coproduction de Gaiman et Buckingham, inédite à ce jour), auquel viendraient s'ajouter des pin-ups d'artistes comme Alan Davis ou Steve Dillon (*Preacher, Punisher*). Comment Dez aurait-il pu récupérer des droits que Todd McFarlane clame avoir acquis depuis plusieurs années ? Apparemment, les droits du personnage seraient à la base "éclatés" : Alan Moore et Alan Davis ont vendu leur portion de ces droits à Eclipse, dans les années 80, portion que détient donc aujourd'hui McFarlane Productions... Mais le personnage serait encore détenu à 15% par un certain... Neil Gaiman. Or, voici des années que Todd et Neil sont en bisbille, suite à un désaccord sur les royalties d'*Angela*. On imagine mal Gaiman faire cadeau de ses 15% à McFarlane et cette faible tranche de propriété lui donne l'occasion, en autorisant le projet de Dez, de lui rendre la monnaie de sa pièce. Pour autant, ces droits "éclatés" permettent quand même à McFarlane d'utiliser lui aussi le personnage. Et comme un fait exprès, c'est le moment qu'il a choisi pour sortir, en décembre, un poster (co-signé McFarlane et Ashley Wood) représentant son héros fétiche, Spawn, en compagnie de Miracleman. Le timing des deux événements, après que Miracleman soit resté dans les limbes pendant des années, semble indiquer que le poster est une riposte dans l'urgence, histoire de rappeler que le label de McFarlane entend bien utiliser le héros à sa guise. De là à imaginer que Miracleman pourrait bientôt faire son apparition dans le "Spawnverse"...

X EN SUSPENS

Avant que Joe Quesada ne passe un coup de balai sur les séries mutantes (voir notre numéro du mois dernier), l'éditeur Mark Powers se préparait à lancer un titre "counter-X" de plus, avec un nouveau groupe qui se serait appelé "Section-X". Mais, en raison de la réorganisation, la série a été stoppée en cours de production. Précisant que Section-X n'avait pas le même problème de "redondance" que les séries supprimées par Quesada, Powers a laissé échapper qu'il espérait bien débloquer l'accord pour finalement publier cette série.

ROMITA RESTE...

Axel Alonso, l'éditeur de Spider-Man, est content. Il a réussi a convaincre John Romita Jr de remplir sur Amazing Spider-Man, aux côtés de J.M.Straczynski. Nous aussi on est contents.

Joe Quesada
En 4 dates

1990 :
Joe commence sa carrière professionnelle. Il fait des couvertures pour DC et des pin-ups avant d'être récupéré par Valiant/Acclaim pour dessiner 'Ninjak'.

1995 :
Avec son compère Jimmy Palmiotti, Joe fonde Event Comics, d'où sortiront Ash et Painkiller Jane, notamment.

1998 :
Après un déjeuner avec le Président de Marvel, Joe & Jimmy créent un nouveau label, 'Marvel Knights'. Le reste fait partie de l'Histoire...

2000 :
Le 18 août, Joe Quesada prend la direction éditoriale de Marvel Comics. C'est la consécration d'un management à visage humain.

JOE EST À LA BARRE AVEC SON TEAM

> Joe Quesada, chef du Monde Marvelien

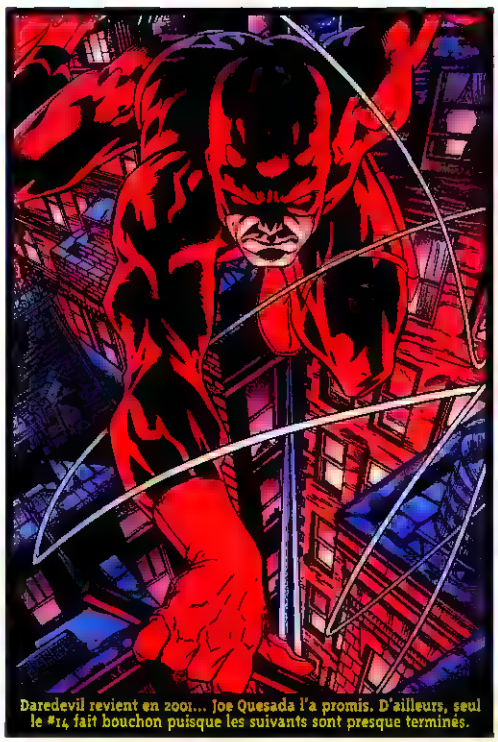
Chez Marvel, Joe Quesada est le nouveau maître à bord. Sympathique et plein d'idées, il tente de révolutionner la Maison des Idées de l'intérieur. Dans son bureau de New York, on trouve pêle-mêle une batmobile, des statues Marvel et DC, des éditions internationales d'Event et une petite table à dessin... En ce moment, les journées de 24h ne lui suffisent pas : entre la lecture des scénarios, les réunions, le recentrage des titres, les artistes à aiguiller, ses couvertures à dessiner et sa petite fille d'à peine un mois qui ne le laisse pas beaucoup dormir, il ne chôme pas ! Mais quand on aime, on ne compte pas... Rencontre avec un passionné qui n'a pas la grosse tête !

Comic Box : Le fait d'accepter ce poste de rédacteur-en-chef de Marvel a-t-il mis un terme à votre carrière en tant qu'artiste ?
Joe Quesada : J'espère bien que non, mais c'est vrai que ça me manque terriblement de ne pas dessiner. Terriblement. Jusqu'ici je n'ai vraiment pas eu le temps. Mais pour l'année 2001, j'ai bon espoir. Même si je ne suis pas vraiment sur un projet, j'aimerais prendre le temps, le matin, de dessiner pendant une heure avant que quiconque vienne me parler dans mon bureau ! C'est comme un muscle, si vous cessez de l'exercer, vous perdez votre potentiel...

C.B. : C'est pour ça que vous vous moquez de Todd McFarlane... Vous n'avez pas été tendre avec lui en lui proposant de le payer pour qu'il se remette au dessin...
J.Q. : Je n'ai pas été si dur ! En plus, j'étais sérieux. Je pense sincèrement que Todd devrait revenir ! Il y a quelques années, le producteur du show Saturday Night Live, qui marche très bien chez nous, a fait le même genre de chose. Il a dit : je voudrais vraiment voir les Beatles de nouveau réunis, et je suis prêt à payer 1000 $ pour ça. Dans les deux cas, le chèque était une excuse, les Beatles n'avaient pas besoin de 1000 $, tout comme Todd n'en a pas besoin aujourd'hui ! Mais il a bien failli réussir et, dans mon cas, Todd a lu la lettre et il a répondu. C'est déjà pas mal. D'autant plus que si vous regardez quelques années en arrière, sept ou huit par exemple, c'est exactement le genre de choses que Todd faisait. Il essayait de réveiller les gens, de les faire bouger. Donc, c'est vrai qu'il y avait une part de provocation, mais aussi une grande part de sincérité. Je suis un grand fan de Todd et j'aimerais le voir de retour à sa table à dessins !

C.B. : Peut-être que ça ne l'intéresse plus...
J.Q. : Je ne sais pas... Personne ne peut parler pour Todd. Et puis je ne lui ai pas demandé de dessiner pour Marvel. J'ai juste dit : dessine ! Spawn, autre chose, ce qu'il veut, même des esquisses ! Mais qu'il s'y remette ! Je n'ai pas dit mon dernier mot, d'ailleurs... Je vais encore pousser le bouchon un petit peu plus loin. De toute façon, si je n'y arrive pas, je n'aurai rien perdu !

C.B. : Vous lisez tous les titres que sort Marvel ?
J.Q. : Maintenant, oui... (avec un soupir !)



Daredevil revient en 2001... Joe Quesada l'a promis. D'ailleurs, seul le #14 fait bouchon puisque les suivants sont presque terminés.

C.B. : Donc vous garantissez toute la production, en quelque sorte...
J.Q. : On ne peut pas dire ça comme ça. Parce que, bien souvent, quand je vois les titres, il est trop tard pour changer beaucoup de choses. Quelquefois, je peux refaire quelques cases ou aller voir l'éditeur et lui dire que je trouve l'histoire un peu faible dans ce numéro et qu'il s'arrange pour que ça s'améliore dans le prochain, mais c'est tout. Je ne peux pas lire tous les scripts sinon je ne ferais que ça de mes journées ! Je vois les choses en noir et blanc. C'est un processus lent. Vous en verrez les fruits dans un an environ. Mais c'est bien d'être là, de féliciter les éditeurs quand ils ont fait du bon boulot, de les mettre en garde quand il n'est pas bon, bref, d'être le plus honnête possible.

C.B. : Comment travaillez-vous avec les éditeurs ? Êtes-vous sur leur dos ?
J.Q. : Non. Mais je fais attention à certaines choses. Je suis assez dur sur les couvertures, par exemple. C'est une des premières choses que j'ai eues à cœur d'améliorer. Je suis également assez à cheval sur les trames d'histoires. Ce doit être clair et accessible. Pour le reste, je les laisse faire leur travail, et je n'essaye surtout pas de dicter une "politique". Je ne veux pas faire de caricature, mais chez Marvel, nous avions trop souvent la mauvaise habitude d'embaucher des copains. C'est facile pour moi de dire ça parce que mes copains sont également de grands artistes, et quand j'appelle un type comme Garth pour lui demander d'écrire un titre, ce n'est pas parce qu'on est amis, c'est parce qu'il sera super dessus. On avait pris l'habitude de faire écrire les séries les plus en vue par des éditeurs en poste depuis longtemps... Ce n'est pas très rationnel, et pas très malin, à long terme. S'il se trouve que l'un de nos éditeurs a du talent pour écrire, très bien, qu'il écrive. Mais si c'est vraiment le cas, je pense qu'il choisira d'instinct de ne faire qu'écrire et d'arrêter d'être éditeur ! Howard Mackie a fait ça, Kurt Busiek aussi, Roger Stern, etc. Pour le reste, les éditeurs doivent faire leur boulot et point. Parce que je serai plus dur avec leurs scénarios que je ne le suis avec ceux de nos scénaristes. Je dois faire ça...

C.B. : Et vous, personnellement, qu'est-ce qui vous a le plus plu dans l'écriture ?
J.Q. : Faire quelque chose de complètement différent de ce

LADIES AND GENTLEMEN, MY NAME IS SCOTT SUMMERS, BUT AS LONG AS WE'RE IN UNIFORM, I RECOMMEND YOU ALL GET USED TO CALLING ME "CYCLOPS."
NOW, BEFORE WE MEET THE PROFESSOR, I WANT YOU ALL TO RUN THROUGH YOUR INDIVIDUAL CODE-NAMES ONE MORE TIME TO MAKE SURE WE'RE ON THE SAME PAGE HERE.
I CAN'T BELIEVE I'M SAYING THIS, BUT STORM.
Ultimate X-Men : un nouveau départ pour les Mutants de Xavier, plus proches de l'esprit et des designs du film de Bryan Singer sorti l'été dernier.

que j'ai l'habitude de faire. Vaincre mes peurs. C'est toujours très gratifiant de'aller au-delà ses réticences personnelles. Ça vous libère ! De plus, les scénaristes eux-mêmes me respectent. Et ça me prend beaucoup moins de temps que de dessiner ! (rires) Je peux écrire une histoire par jour, alors que dessiner un bouquin par jour, il n'y a pas moyen !

C.B. : Pour être des fans d'Iron-Man à la rédaction, nous pensons sincèrement que c'est un des personnages que Marvel a le plus maltraités ces dernières années... Allez-vous améliorer ça ?

J.Q. *:* On va essayer... Iron-Man est un personnage très intéressant, même s'il y a des choses le concernant qui me paraissent peu logiques. Par exemple... Attention, avant que les fans ne crient au scandale, je ne dis pas que c'est ce que nous allons faire, je donne juste mon avis. Pourquoi Tony Stark a-t-il besoin d'avoir une double identité ? Il pourrait dire qu'il est Iron-Man, et c'est tout ! Vous allez me répondre qu'à ce moment-là, sa famille et les gens qu'il aime seraient en danger, mais il est tellement riche que c'est déjà le cas ! En plus, c'est l'identité secrète la plus fine qui soit... C'en est drôle, à force ! Comment les gens font-ils pour ne pas voir que c'est lui ? Peut-être que le public aimerait davantage Iron-Man et aurait plus confiance en lui s'il savait que c'est Tony Stark qui est dans l'armure... Ou alors, il faudrait donner une très mauvaise image à Tony Stark pour le séparer d'Iron-Man... Mais vous avez raison, c'est un peu le souk, on va tâcher d'y remédier... Mais, pour être franc, ce n'est pas la priorité de Marvel. Quand Kurt écrivait la série, le titre se vendait à tant de numéros, quand j'écrivais la série, le titre se vendait pareil ou un tout petit peu plus... Tout ça pour dire que le public d'Iron-Man est presque toujours le même. Il est là, fidèle, il lit la série. Donc on s'en occupera quand on aura arrangé *Spidey* et les *X-Men*.

C.B. : Comment expliquez-vous que les ventes des X-Men soient restées au top, même quand la série était de moins bonne qualité ?

J.Q. *:* Ne parlons pas de la qualité, parce que c'est trop personnel. Peut-être que vous n'aimiez pas, que moi je ne trouvais pas cela fantastique, mais que ça plaisait à plein de gens. Disons aussi que les gens nous font confiance. Après un épisode moyen, ils se disent que le prochain sera meilleur et ils l'achètent. Et souvent ils ont raison, parce que l'histoire des *X-Men* est faite de hauts et de bas. Chris Claremont a écrit les chapitres les plus glorieux de l'histoire des *X-Men* mais également d'autres moins réussis... Mais c'est le jeu ! Parce qu'à un moment, Chris a mis la barre à cette hauteur-là (dit-il en levant le bras assez haut), c'est lui le standard. Donc même si, après, elle est juste là (un petit peu moins haut), c'est raté. En tout cas, il va avoir son propre titre X. mais je ne veux pas trop vous en dire...

C.B. : Vous avez un projet de graphic novel avec Kevin Smith. Pouvez-vous nous en dire un peu plus ?

J.Q. *:* (rires) Pas vraiment. Parce que Kevin n'a encore rien écrit ! En plus, on a discuté de plusieurs projets en même temps. On parlait de refaire du *Daredevil* et puis on a parlé de faire plutôt un gros bouquin, un spécial. C'est encore en friches. Qui sait ce qu'on fera au finish !

C.B. : Y a-t-il des artistes dont vous ne voudriez pas à Marvel ?

J.Q. *:* Non ! Pas du tout ! Marvel est ouvert à tout le monde. On n'exclut personne. La seule chose qu'on essaye d'éviter, c'est le travail médiocre. Et, bien sûr, je tente d'avoir les meilleurs artistes pour avoir les meilleurs bouquins, mais c'est tout.

C.B. : Vous avez tendance à aller chercher des personnes un peu extérieures aux comics, comme Kevin Smith ou J. Michael Straczynski. Pensez-vous que ce regard un peu différent est important pour les comics ?

J.Q. *:* Oui, parce que, ces dernières années, les comics sont devenus insulaires. En d'autres termes, trop de revues s'adressent uniquement à nous-mêmes ou à des fans qui nous suivent depuis de nombreuses années. Ce n'est pas vraiment un problème jusqu'au jour où vous essayez d'amener quelqu'un de nouveau et qu'il n'a pas du tout l'impression de faire partie du club !

MARVEL MYSTERY MACHINE

En arrivant au sommet de l'échelle éditoriale, Joe Quesada s'est entouré de nouvelles têtes ou a recasé des anciennes. Voici un panorama de la "Dream Team" qui pourrait à nouveau faire de Marvel la machine à gagner qu'elle a été...

Stuart Moore - On sait peu de choses de lui si ce n'est qu'il vient de DC, chez qui il éditait des titres Vertigo. Il prend la suite de Quesada sur le label Marvel Knights. Pour la petite histoire, il ne travaille pas le lundi, ce qui ne l'empêche pas d'avoir dans son bureau des planches de Daredevil#20 (eh oui ! Il existe) dessinées par Phil Winslade.

Axel Alonso - Voilà encore un échappé de Vertigo. Alonso éditait des titres encensés par la critique comme 100 Bullets (à paraître bientôt en VF). Il devrait faire des étincelles sur Spider-Man dont il a désormais la charge.

Ses plus grandes qualités : la disponibilité et l'écoute. Voilà un homme qui aime les comics et qui aime en parler avec passion.

C.B. : N'est-ce pas aussi à cause de la distribution des comics qui ne se fait qu'à travers des boutiques spécialisées ?

J.Q. : Si. Mais la vraie raison, c'est le contenu des bouquins ! Si j'arrange le problème de la distribution mais que le produit ne plaît pas, qu'est-ce que ça changera ? Voici une analogie simple. Tous les enfants aiment Pokémon. Donc si je mets ici, en bas de la rue, un camion qui distribue des Pokémon, ils partiront en une demi-heure. Pas de problème de distribution parce que tout le monde aime le produit. Donc il faut bien raisonner dans ce sens, faire le produit que les gens veulent, dans un premier temps, et ensuite s'occuper de la distribution. En premier lieu, les histoires doivent être accessibles à tous. C'est pour cela qu'*Ultimate Spider-Man* est très important, parce qu'on n'a pas besoin d'avoir un bagage comics pour le lire.

C.B. : Vous avez commencé par mettre de l'ordre dans l'univers Spider-Man, puis dans l'univers X-Men. Qu'est-ce que vous avez prévu pour les autres lignes ?

J.Q. : On essaye effectivement de mettre de l'ordre dans ces deux lignes, et je pense, logiquement, qu'en augmentant la qualité des revues, on augmentera l'intérêt des lecteurs. Mais on a déjà commencé ! Je pense sincèrement que la ligne Marvel Knights a créé un mini-choc interne à Marvel, parce qu'elle a augmenté le standard de qualité des titres. Cela a poussé les autres éditeurs et les autres teams artistiques à faire mieux. Tous les titres Marvel Knights ne sont pas des chefs-d'œuvre, évidemment, mais certains d'entre eux ont mis la barre un peu plus haut pour tout le monde. Et je pense que ce sera la même chose pour les nouveaux Spider et les nouveaux X-Men.

C.B. : Est-ce que les difficultés financières avec lesquelles Marvel se débat encore influent sur vos choix artistiques ? Y a-t-il des choses que vous ne pouvez pas vous permettre de faire pour des questions de budget ?

J.Q. : Non. Premièrement, pour être tout à fait clair, en tant qu'employé de Marvel, je ne peux légalement rien dire sur la structure financière de Marvel. Ce que je peux dire, en tout cas, c'est que la branche "publishing" de Marvel fait de bons profits. Et que nous continuerons à publier des comics tant que les gens voudront en lire, et même jusqu'au chaos ! En dehors de ça, depuis que je suis arrivé, les seules fois où nous avons refusé des projets, c'était quand ils semblaient redondants par rapport à des choses que nous publions déjà. Les maîtres mots sont désormais Accessibilité et Diversification. Vous verrez, dans six mois, presque tout aura changé ici !

Les Fantastic Four de Carlos Pacheco : un des comi-books modèles pour Joe Quesada.

C.B. : Vous n'êtes pas un fana de continuité, alors ?

J.Q. : Si. La continuité me va très bien. Mais ce qui ne me va pas, c'est quand vous ouvrez un comic-book à la première page et que vous êtes obligé de lire une page et demi de textes qui vous expliquent ce qui s'est passé dans les 30 années précédentes, avant de lire la BD. Je n'ai pas besoin de connaître l'histoire entière des X-Men pour apprécier un bon épisode des *X-Men*. Dites-moi juste que ce sont des mutants, contre qui ils combattent, que fait le professeur Xavier, et hop, je plonge dans l'histoire !

C.B. : Le film était bien pour ça...

J.Q. : Oui, mais on aurait dû le voir dans les comics aussi. (rires) Évidemment que le film a changé quelque chose, et qu'il a apporté de la fraîcheur. Mais de la même façon que les *Marvel Knights*. Si vous prenez l'un de ces bouquins sans savoir que le personnage a vingt ans, ou trente ans, et que pour vous c'est comme s'il apparaissait pour la première fois, vous appréciez l'histoire quand même. On doit pouvoir faire ça avec chacun de nos titres ! Si vous prenez un personnage, comme Captain America, qui a une longue histoire, et que vous la connaissez, c'est bien car ça rend le personnage plus riche. Mais si vous ne la connaissez pas, ça ne change rien. Il est intemporel.

C.B. : Trouver un nouveau public semble être votre priorité, mais vous ne semblez pas non plus avoir peur de perdre les "fidèles" en chemin en modifiant les grands éléments de la mythologie Marvel...

J.Q. : Je ne crois pas qu'on les perdra, en effet, parce qu'on n'ignore pas la mythologie Marvel. Et de toute façon, je dirais que l'équation est simple : tous les lecteurs, jeunes, vieux, fidèles, nouveaux, veulent de bonnes histoires. Encore une fois, voici une analogie assez simple. Dans les années 60, quand Stan Lee et les autres créaient des comics, ils étaient dans leurs bureaux, ou dans la rue, et ils voyaient une scène. Par exemple, une femme qui rentre en courant dans un taxi. Et ils se disaient, Hum qu'est ce qui se passerait si Thor débarquait juste à ce moment-là ? Et qu'il absorbait l'énergie vitale de la jeune femme... Et ils écrivaient l'histoire comme ça. Aujourd'hui, on est dans nos bureaux, et on se dit " Tu te souviens de cette histoire de Stan sur la femme qui avait été absorbée par Thor, j'aimerais bien faire un truc là-dessus". Nous écrivons des histoires de comic-books à propos d'autres histoires de comic-books ! On ne regarde plus par la fenêtre ou dans la rue pour écrire sur ce qui se passe dans le monde réel...

Bill Rosemann - Jusqu'à il y a peu, Bill était l'homme orchestre qui coordonnait les relations publiques, une partie du site web et les pages des catalogues destinés aux revendeurs ! Désormais,il est le directeur éditorial de marvel.com. Il est une pièce maîtresse du dispositif de la Maison des Idées.

Nanci Dakesian - Mme Quesada à la ville est depuis toujours indispensable aux Marvel Knights tout comme elle l'avait été pour Event. Elle a assuré avec brio la transition entre Joe et Stuart Moore, et même si elle a récemment levé le pied pour cause de maternité, elle a un œil sur toute la production MK. Les artistes lui font une confiance absolue.

LES AUTRES ÉDITEURS - Tom Brevoort, Bobbie Chase, Mike Marts, Mark Powers ou Lysa Hawkins ont survécu à la nomination de Joe Quesada. Il ne sont pas en mauvaise posture et ont plutôt pris le parti de suivre un homme animé par l'amour de son métier et des personnages de Marvel. C'est aussi une des qualités de Quesada d'avoir su gérer - en habile politicien - une équipe qu'il n'avait pas totalement choisie et rallier ces éditeurs à sa cause.

C.B. : Vous voulez rendre les comics plus proches de la réalité, en fait...

J.Q. : Oui, mais il ne s'agit pas de les rendre réalistes, il s'agit de regarder ce qui se passe ailleurs. C'est ça qui est intéressant avec *Ultimate Spider-Man*. Ce sont de bonnes histoires, qui parlent du monde réel, et avec une perspective nouvelle. Prenez *Roméo et Juliette*, l'histoire la plus classique de toutes les histoires. Vous prenez un jeune d'aujourd'hui, ou même moi quand j'étais petit, et vous lui dites de lire cette histoire. Pouah, ça ne l'intéresse pas. Mais, par exemple, quand j'ai vu *West side story*, wouah, j'étais scotché ! Et quand mon professeur de l'époque m'a dit que c'était la même histoire que *Roméo et Juliette*, je suis allé lire le bouquin tout seul, et ça m'a plu. C'est juste une question de perspective.

C.B. : Donc vous visez de jeunes lecteurs. Mais les auteurs qui sont les meilleurs de l'industrie, aujourd'hui, semblent s'adresser aux adultes...

J.Q. : Je ne suis pas d'accord. Donnez-moi un exemple.

C.B. : Les Marvel Knights !

J.Q. : Non. On a déguisé ces titres en titres pour adultes, mais vous seriez épatés de savoir le nombre de gosses qui les ont lus. Quand j'étais petit et que je lisais des comics de Stan, j'avais la sensation agréable que c'était des histoires pour adultes et que, de ce fait, je ne devrais pas les lire... Le plaisir de l'interdit ! Stan, et les artistes de l'époque, ne m'ont jamais donné l'impression de s'adresser à moi comme à un petit enfant. Maintenant, c'est vrai que quand on revoit ces comics, on les trouve un peu naïfs. Mais pour les années 60, c'était radical ! Et avec de l'argot ! Prenons *Authority*. Vous pensez que c'est un comic-book pour adultes, mais je vous garantis que bon nombre de kids adorent voir ces cervelles qui explosent. Ils ne comprennent pas toutes les subtilités mais ce n'est pas grave. C'est même là la beauté de la série : elle s'adresse à tous ! Comme les bouquins *Ultimate*...

C.B. : Justement, vous avez l'air très fier de la ligne Ultimate. Quel a été votre impact sur ce projet ?

J.Q. : Je pense que mon travail sur ce titre est sans doute l'une des raisons principales qui ont fait que je suis à cette place aujourd'hui. J'ai demandé à Brian Bendis de faire *Spider-Man*, à Mark Millar de faire *X-Men*, et j'étais là à toutes les réunions de préparation de tous ces titres. Pas tout seul, bien sûr, avec d'autres gens, cinq environ, et surtout Bill Jemas. Cette ligne, c'est vraiment son bébé.

C.B. : Justement, d'où vient-il ?

J.Q. : Bill avait déjà travaillé pour Marvel, enfin pour Skybox (une ancienne filiale spécialisée dans les trading cards - ndlr). Il a aussi travaillé à la NBA, et il est avocat. Bien qu'il soit en costard-cravate, Bill est l'une des personnes les plus créatives que je connaisse et je travaille toute la journée avec des créatifs ! Pourtant, moi le premier, quand je vois quelqu'un en costume qui a l'ambition de dicter des consignes aux créatifs, je suis sceptique, mais Bill est vraiment à part, il est génial. Fou, mais génial ! (rires)

C.B. : À chaque période, Marvel a eu son étendard. Spider-Man était celui des années 60-70, les X-Men étaient celui des années 80-90. Qui sera celui des années 2000 ?

J.Q. : Si j'étais encore sur *Marvel Knights*, je dirais sans hésiter que ce serait Daredevil. Maintenant, je dirais Spidey. Nous avons besoin que Spidey soit l'étendard de Marvel. On a les X-men aussi qui sont là, mais ce sera vraiment Spidey. Et je pense même que les lecteurs passeront de Spidey à Daredevil, car ce sont deux personnages similaires.

C.B. : Justement, où est Daredevil ?

J.Q. : (rires) Vous voulez dire le *#14*... Il arrive, il est presque fini... En plus, les numéros suivants sont aussi très avancés. David Mack en a déjà peint deux. Le *#15* est presque fini. On va peut-être arriver à les sortir à l'heure... (rires) Mais je n'en ai pas fini avec ce titre, et je ferai des couvertures... J'ai déjà fait celles du story-arc de David.

Spider-Man : le porte-drapeau de Marvel...

C.B. : Vous avez fait confiance au coloriste Richard Isanove et il a fait un très bon boulot sur Daredevil. Sachant que les couleurs des comics Marvel étaient parmi les plus mauvaises de l'industrie ces dernières années, allez-vous changer cela ?

J.Q. : Oui. Vous savez que nous avions un contrat avec une boîte extérieure pour les couleurs. Il est terminé. Et nous allons également changer la façon de coloriser la plupart des bouquins. On fait encore des style guide. Depuis le 1er janvier 2001, tout est devenu informatisé. Et avec un peu de chance, les meilleurs coloristes vont faire des trucs pour nous. Nous avons décidé de faire particulièrement attention aux couleurs des comics que nous mettons en kiosques. Les titres X et Spidey, bien sûr, mais aussi *Thor, Hulk, Iron-Man, FF*, etc. Je ne sais pas si vous avez vu les derniers *Fantastic Four*, mais ils sont magnifiques. C'est Carlos Pacheco qui dessine. L'équipe est en train de prendre ses marques sur ce titre et ça devrait être très vite épatant.

C.B. : Où sont les héros de chez Event ? Vous ne les avez pas emmenés dans vos bagages chez Marvel ?

J.Q. : Je ne sais pas... Pour l'instant, on a juste fait un *Painkiller Jane/Punisher*. Ces personnages existent, ils nous appartiennent toujours à Jimmy et à moi. Je ne sais pas vraiment si j'ai envie de les faire venir ici... Si vous me demandez si je pense qu'ils pourraient entrer dans l'univers Marvel, je crois que oui. Mais je pense que si je les intègre à l'univers Marvel, beaucoup de gens penseront que je place mes intérêts avant ceux de la compagnie... Ce qui n'est pas vrai. Comme nous n'avons aucun impératif à ce sujet, nous verrons plus tard !

C.B. : Event, ou même Marvel Knights, c'était un peu comme travailler en famille. Pas seulement à cause de Nanci, votre femme, mais à cause des copains, etc. Est-ce que vous ne vous sentez pas un peu seul aujourd'hui à ce poste...

J.Q. : Oui... Je suis un peu déconnecté. Par exemple, quand je vais dans le bureau de Stuart Moore, qui est le nouvel éditeur de Marvel Knights, je vois des couvertures et je me dis mais je n'ai pas vues celles-là, etc...Mais c'est bien. Je dois laisser Nanci et Stuart diriger ça sans moi.

C.B. : Vous mettiez quelques clins d'œil pour vos fans et votre famille dans vos comics. Pensez-vous "immortaliser" la naissance de votre fille dans l'une des revues à paraître chez Marvel ?

J.Q. : Non... Ce n'était pas vraiment une habitude, d'ailleurs. C'est seulement que les fans avaient l'habitude de m'écrire pour me demander de mettre leur nom en graffitis sur des murs ou des choses comme ça. Ce qui est vrai, en revanche, c'est que je mets mon chat dans chaque épisode. Malheureusement, il est mort il y a deux mois... Bref, je ne veux pas médiatiser ma fille. C'est vrai qu'à l'époque, on avait mis Nanci dans *Ash*, mais, maintenant, je ne le ferai plus. Personne n'a besoin de connaître ma vie privée. Les gens veulent lire l'histoire. S'en tenir à quelques petits trucs comme des noms de rues, etc. O.K., mais pas plus.

C.B. : De nombreux artistes qui ont travaillé pour Marvel Knights n'avaient même pas de contrat. Votre parole leur suffisait, ce qui est plutôt inhabituel dans un pays où chacun a un avocat, poursuit son voisin en procès, etc.

J.Q. : Disons que ça dépend vraiment des gens. Il y en a qui veulent un contrat, ok, on le fait. Mais la plupart des travaux faits chez Marvel le sont par des artistes free-lance. Si on prend un peintre, par exemple, et qu'il s'engage pour deux ou trois bouquins, ça peut lui prendre un an de sa vie, donc je comprends qu'il ait besoin d'avoir des garanties, une avance, etc. Mais en ce qui concerne les artistes avec lesquels j'ai travaillé pour *Marvel Knights*, je les connais depuis des années, et ils savent très bien que si la compagnie ne les avait pas payés, je leur aurais fait une chèque sur mon compte personnel ! (rires)

Propos recueillis par [Lise Benkemoun]

la Boutique COMIC BOX

Le Club des Abonnés (et des autres...)

Tous les prix sont valables en France Métropolitaine (+ Corse) DOM-TOM-ETRANGER : nous consulter DÉLAIS DE LIVRAISON : 4 À 8 SEMAINES - Dans la limite des stocks disponibles.
CETTE PAGE ANNULE ET REMPLACE LES PRIX DU MOIS PRÉCÉDENT.

FIGURINES DC DIRECT

A PARTIR DE 169 frs pièce+port

Golden Age Green Lantern	189	179	30
Golden Age Flash	189	179	30
Golden Age Wonder Woman	179	169	30
Dr Fate	179	169	30
The Spectre	179	169	30
Impulse	179	169	30
Coffret Tom Strong & Pneuman Deluxe	379	369	30

WARLANDS series 1

A PARTIR DE 189 frs pièce+port

FIGURINES WARLANDS 7"	PP	Ab.	Port
Aalok	199	189	40
Ellessa	199	189	40
Malagen	199	189	40
Shrogran	199	189	40

AFFAIRES DU MOIS !!!

Trois donzelles à admirer. Trois statues sublimes en quantité ultra limitée. Buffy la tueuse, tout en résine, mesurant plus de 30cm. Witchblade, en mini-buste ultra détaillé, par Clayburn Moore. Enfin, Serra, la brune piquante de "Tellos", tout en vinyl (20 cm).

Buffy Statue	990	879	50
Tellos Serra Statue			
Witchblade mini-buste	829	799	40

X-MEN THE MOVIE series 1,2

A PARTIR DE 129 frs pièce+port

Figurines X-MEN MOVIE	PP	Ab.	Port		PP	Ab.	Port
Sabertooth/Wolverine	209	199	40	Magneto	139	129	30
Mystique/Wolverine mask	139	129	30	Malicia	139	129	30
Professeur Xavier	139	129	30	Le Crapaud	139	129	30
Tornade	139	129	30	Logan	149	139	30

Figurines AUSTIN POWERS

Dr.Evil et MiniMe Cycle	199	189	40
Scott Evil	119	109	30
Carnaby St. Austin	119	109	30

Figurines BUFFY

Buffy	119	109	30
Angel, Master, Willow (l'une)	99	89	30

MINI BUSTES

NightCrawler/Diablo (Bowen)	399	389	40
Iron-Man Silver Age (Bowen)	399	389	40
Vision (Bowen)	399	389	40

DIVERS

L.D.Azur PREVIEWS EXCLU	50	50	30
Spawn 17 : Malebolgia	129	119	30
Spawn 17 : Clown	129	119	30
Spawn 17 : Tiffany	129	119	30
Spawn 17 : Al Simmons	129	119	30
Statue Flash of 2 worlds	1650	1629	60
Statuette Green Lantern	399	389	40
Crimson Ice Lizzeth,Scarlett (au ch.)	99	89	30
Buffy Survival Kit	160	150	30
The Tenth : Adrenalynn/Lastic	119	109	40

Figurines DARKCHYLDE

DarkChylde ou Pennance	99	89	30

MOVIE MANIACS

Mike Myers d'Halloween 18	399	389	40
Edward aux mains d'Argent +Blair Monster (the Thing)	259	249	50
The Fly+Shaft	259	249	50
Snake Plissken+N.Spider (The Thing)	259	249	50
Ash (Evil Dead)	139	129	30
Psycho (Norman Bates)	119	109	30
Chucky	119	109	30

Bon de commande

À découper ou à photocopier

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville ..... Tel. ..... E-mail : .....

Référence	Quantité	Prix unitaire	Frais de Port	Prix Total

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX,** 129 bis rue de Tolbiac 75013 Paris par : Chèque bancaire ou postal

TOTAL ..... F

L'Héroïne du Mois

> Polaris

Un plan bien ficelé

Le moins que l'on puisse dire, c'est que, hormis le magnétisme ambiant, Lorna Dane n'a jamais vraiment eu le contrôle des éléments qui composent sa vie. Bon, d'accord, elle n'a pas eu beaucoup de chance à la base : ses deux parents meurent dans un accident d'avion quelques semaines seulement après sa naissance (ce qui, cela dit, semble plutôt un bon point pour devenir héroïne : on ne compte plus les justiciers orphelins). Du coup, elle est adoptée par les Dane, dont on a de bonnes raisons de penser, même s'ils n'ont jamais rien avoué de certain, qu'ils sont en fait son oncle et sa tante. Cependant, elle ne présente aucune étrangeté, si ce n'est peut-être la couleur de ses cheveux - sa tignasse est d'un vert éclatant. Refusant d'anticiper sur la mode du punk, ses "parents" les lui teignent régulièrement en brun, ce qui fait qu'elle ne paraît pas "différente" des autres enfants. Mais, comme ce sera toujours le cas dans sa vie, un tiers va faire basculer le cours de son existence. En l'occurrence, il s'agit de Samuel Saxon, un industriel malfaisant qui avait construit un clone robotisé de Magnéto, alors supposé mort, ainsi qu'une petite armée d'androïdes, les Demi-Men. Tous ces robots devaient servir d'accumulateurs de pouvoir à Saxon ; et, comme il était vraiment prévoyant, il avait également mis la main sur un "psyche-générateur", une sorte de Cerebro en moins perfectionné, mais tout de même capable de détecter les mutants aux pouvoirs latents. Évidemment, son choix se porte sur la jeune Lorna Dane ; et comme ses pouvoirs sont similaires à ceux de Magnéto (elle contrôle les champs magnétiques), Saxon met au point un plan d'approche assez subtil. Le robot Magnéto est chargé de recruter le télépathe Mesmero, puis ce dernier prend le contrôle de la future Polaris et lui fait croire qu'elle est la fille d'Eric Lensherr. C'est sous cette identité qu'elle rencontre la toute première équipe de X-Men, qu'elle intègre.

Jeux de pantins

Bien vite cependant, l'emprise de Mesmero se relâche ; s'ensuit un conflit de personnalité, résolu par Iceman qui lui assure qu'elle n'est pas la fille de Magnus (quelles preuves possède-t-il ? Mystère...) mais qu'elle a sa place dans l'équipe. Il faut dire que c'est à cette époque que notre glaçon favori se met à sortir avec Lorna, ceci expliquant sans doute cela. Pas de bol, les X-Men sont dissous peu de temps après, juste le temps de régler leur compte à Saxon et ses nombreux droïdes. Heureusement, notre amie a tout de même eu le temps de rencontrer le véritable amour de sa vie, Alex Summers, alias Havok. Tous deux se découvrent une passion pour la géophysique - pas très romantique, mais bon, il faut bien s'occuper - et partent étudier en Californie. Aucun des deux ne se sent très attiré par la vie d'aventurier, ce qui fait que cette vie loin du public leur convient parfaitement. Ils promettent cependant d'aider les X-Men si l'occasion l'exige, une promesse qu'ils tiendront, le couple jouant fréquemment les guest-stars d'une série à l'autre pendant un temps. Mais les ennuis recommencent lorsque Polaris se fait de nouveau manipuler, par l'Intelligence Shi'ar cette fois-ci. Elle doit alors servir l'empereur D'Ken le temps de quelques épisodes dont elle ne gardera que son look actuel. Elle revient sur Terre mais ce n'est que pour mieux tomber sous la domination mentale de Malice, qui la force à diriger les Maraudeurs. Après cela, elle retrouvera ses esprits et sa prétendue sœur, Zaladane, un être malfaisant aux pouvoirs similaires. Réfugiée en Terre Sauvage, cette dernière s'approprie les pouvoirs de Polaris.

Chose inattendue, Lorna développa des pouvoirs parallèles, une force exceptionnelle qui la faisait ressembler à une catcheuse professionnelle. Il faudra une intervention conjointe du S.H.I.E.L.D. et des X-Men, exceptionnellement menés par un Magnéto bien décidé à empêcher Zaladane de devenir la reine du magnétisme, pour contrer cette dernière et redonner un peu de normalité aux choses. Depuis, le couple avait rejoint la seconde mouture d'X-Factor mais la mort de Havok a entraîné la fin de l'équipe. Désespérée, Polaris erre maintenant seule, déterminée à prouver qu'Alex est encore vivant (elle doit lire *Mutant X*). Méfiants, certains mutants commencent à se demander si elle n'est pas folle et à s'éloigner d'elle. Sur ce dernier point, les récents événements semblent leur avoir donné tort : elle est appelée à jouer un rôle capital dans la saga des Douze, un cercle très fermé dont elle fait partie.

[Antoine Maurel]

Retrouvez Polaris dans X-Men#48 et la saga des Douze (Panini-Marvel France).

Petites Annonces

Envoyez à : TSC-COMIC BOX-Petites annonces
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris ou info@comicbox.com

VENTES

Vends "Marvels" d'Alex Ross version US neuf 140 Frs, "Masterworks Spider-Man" version US neuf 240 Frs et Nova entre n°3 et 196, très bon état (8 Frs pièce). Paris. Tél : 06 13 32 08 77

Vends Strange, Special Strange, RCM, Top BD, etc. Version Intégrale : Serval, Thor, Daredevil, Facteur X, Conan + Aredit Artima (Marvel/DC) et Superman (Sagédition). Liste contre enveloppe timbrée ou tél : 05 49 06 00 38. Didier Bon, 8 Rocade des Genêts, 79160 Coulonges/Autize.

Vends revues Marvel France dédiées aux X-Men (X-Men, X-Men Extra, Generation X, X-Force...). Patrick Monteau, Orlut, 16370 Cherves Richemont. Tél : 05 45 80 88 90 (aux heures des repas).

Vends éditions Lug/Semic/Image/DC, Strange, Special Strange, Nova, albums FF, Araignée, X-Men, Spawn (VO), Savage Dragon (VO), RCM... Et d'autres encore ! Très longue liste contre 1 timbre. Rachid Ganoun, 9 rue Wilson, 42000 Saint-Etienne ou 06 86 86 12 55. Réponse assurée et prix zen !

Vends divers comics en VF (Lug, Semic, Aredit, Sagédition...) et quelques VO Marvel (années 90). Possibilité d'échanges. Julien Chesné, 37 ter rue de Clémont, 45720 Coullons. Tél : 02 38 29 23 14 après 18h.

Vends en VO et en très bon état (port compris) Hulk : Ground Zero (120 Frs), X-Men Visionnaires (150 Frs), Jack Kirby's New Gods (inclus back ups inédits en VF - 80 Frs), en VF Marvel 100% Gambit 1 et Earth X 1 (40 Frs le volume), 3 lithographies d'Alex Ross (Earth X, Tom Strong, Top Ten), K7 vidéo VF : Albator 84 le film, Il était une fois l'espace vol 1, Cow-Boy Bebop vol 1, Robotech vol 1, L'Empire des cinq vol 1, Jayce vol 1, Dirty Pair vol 1, très bon état, 65 Frs la K7 (ce sont des originaux, pas des enregistrements TV). Vends également album VF collecteur de vignettes Goldorak (très bon état/neuf) d'époque non utilisé avec 80 sachets de vignettes joints, 200 Frs port compris + nombreuses petites figurines entre 5 et 10 Frs pièce. Joindre enveloppe timbrée pour envoi d'une liste complète. Cyril Lapique, 3 rue Carnot, 17230 Marans ou tél : 05 46 01 66 73.

ACHATS

Recherche BD (Lug/Semic) : Special Strange n°1 et 28, Nova n°3, 4 et 24, ainsi que les albums FF n°1 à 20. Recherche également les calendriers des studios ghibli des années 1996, 1997 et 1998 quel que soit le prix. Vends dans la collection Bowen les mini bustes Vision (430 Frs), Scarlet Witch (350 Frs) et Apocalypse (600 Frs). Pierre-Jean Centofanti, 7 avenue Kennedy, Immeuble Les Pyramides, 20090 Ajaccio. Tél : 06 72 86 69 17.

Recherche trading cards Spider-Man Fleer Ultra (1994). En VO, recherche titres liés à Spider-Man, dont Ultimate Spider-Man, Webspinners, Slingers, Spider-Woman, Green Goblin, Venom, Unlimited Spider-Man... En VF, recherche Batman Mag 1 et 2, plus divers numéros de Marvel (MF), 2099, et Spidey. Envoyez vos listes à Julien Chesné, 37 ter rue de Clémont, 45720 Coullons et appelez-moi après 18h au 02 38 29 23 14.

Achète nombreux titres Batman Sagédition et Aredit Artima. Liste de recherche dispo. Nombreux doubles (Batman uniquement) à l'échange. Vends collection comics 10 années quasi complète (manque 6 numéros) de Batman Detective Comics de 1988 à 1998. Faire offre. Pas de vente à l'unité. Christophe Becker, Résidence du Soleil Levant, Maison n°1, 50140 Notre Dame du Touchet.

Achète figurine danger girl Abbey Chase et comics VF The Tenth #2 à 8, Witchblade #1 à 18. Julien, e-mail : jujumi@free.fr.

CONTACTS

Jeune aspirant scénariste de la région d'Avignon cherche dessinateur en vue d'une collaboration professionnelle. Il n'est pas forcément question de comics. Motivation importante. Les monocéphales obsédés par Wolverine peuvent s'abstenir. Une maîtrise dans l'élaboration des décors est la bienvenue. Contactez-moi du lundi au jeudi au 04 91 46 29 11. Demandez Landry. Merci d'avance.

Dessinateur amateur recherche scénariste pour création d'une série comics. Envoyez-moi vos lettres. A. Plaszowski, 74 rue Saint Germain, 95240 Cormeilles-en-Parisis.

Recherche vendeur. Expériences de la vente. Connaissances du manga et de l'animation obligatoires. Très urgent. Tonkam (Mlle Laclef), BP 356, 15526 Paris cedex 11.

tsc

recherche des stagiaires en 2001.

Vous devez être âgé de 16 ans minimum, avoir une convention de stage avec un organisme officiel (faculté, BTS, Lycée pro...) et correspondre au profil recherché. Envoyez vos candidatures à :
TSC - Candidatures
129 bis rue de Tolbiac
75013 Paris
Types de stages disponibles : marketing, publicité, journalisme, relations presse.

COMIC BOX

Les 10 premiers nouveaux abonnés d'un minimum d'un an auront un ALBUM SOLEIL !

nouvelle formule !!

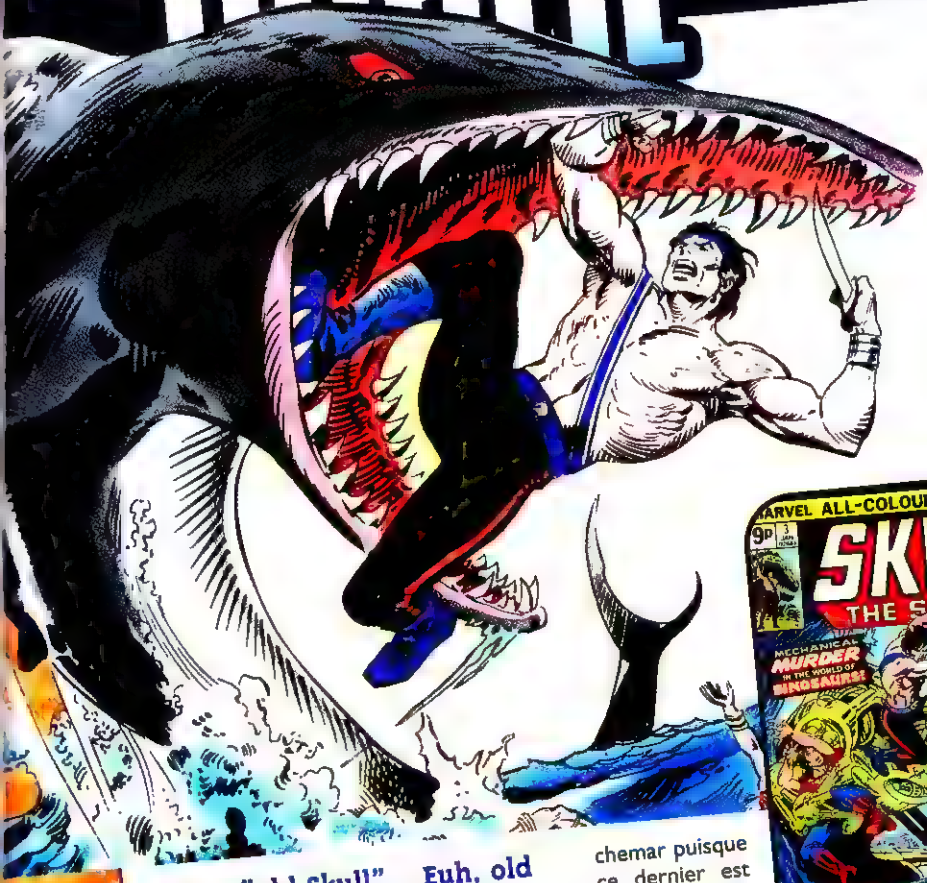
Bulletin d'abonnement
(à photocopier ou à découper)

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Date de naissance ..... Sexe .....
Tél. : ..... E-mail : .....

☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX pour 140 F (6 numéros, dont 1 numéro gratuit)
☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX pour 280 F (12 numéros, dont 2 numéros gratuits)
☐ Je souscris un abonnement préférentiel pour 1 an à COMIC BOX pour 380 F (12 numéros + 4 Hors-Séries compris)
☐ Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX pour 500F (tout Comic Box - CB+HS+Prints Spéciaux - + 1 cadeau)
☐ Abonnement à COMIC BOX tarif DOM-TOM/ETRANGER 340 F (12 numéros)

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC-COMIC BOX,** 129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

LE HEROS OUBLIE [Skull the Slayer]



Héros "old Skull"... Euh, old school, s'il en est, Skull le Tueur fit partie de la première génération de héros Marvel à occuper le mensuel français "Titans". Sorte de Rambo au pays de Jurassic Park, Skull n'a jamais eu la chance d'aller au bout d'un potentiel pourtant riche.

Dans quelle série Marvel est apparu le premier super-héros à ayant vécu la guerre du Vietnam ? Si des personnages comme le Punisher ont, depuis, rétroactivement découvert qu'ils avaient servi dans ce conflit, la réponse que tout lecteur des séries Marvel vous aurait donnée en 1975, c'est... Skull (traduisez par "Crâne") ! Rien à voir avec les Skrulls ou le Red Skull (Crâne Rouge). Skull était le surnom (genre "crâne dur", l'entêté) donné à l'ex-militaire Jim Scully. Revenu de la guerre, ce soldat un tantinet cynique a le moral à zéro et ce qui l'attend ne va certes pas lui rendre le sourire : sa femme l'abandonne pour se remarier tandis que son propre frère est devenu une épave. La rencontre avec son frère tourne d'ailleurs au cauchemar puisque ce dernier est tué accidentellement et que Jim, sans témoin, se retrouve accusé du meurtre et se rend tout droit à la case prison sans toucher 20.000 balles. Là où ça se corse vraiment, c'est qu'il doit être transféré par avion. Autres passagers à bord : la pulpeuse infirmière Ann Reynolds, le jeune Jeff Turner (un ado fugitif, fils de milliardaire) et le Dr. Raymond Corey - le nouveau mari de l'ex-femme de Skull - ce n'est donc pas franchement la joie entre les deux bonhommes. Dans *Skull #1* (août 1975 aux USA, soit dans *Titans* #5 en France), le pilote de cet avion ne trouve rien de mieux à faire que d'emprunter un raccourci en passant par le Triangle des Bermudes et, bien sûr, de s'écraser (à quand remonte la dernière fois où vous avez vu, dans une BD ou un film, un avion traverser ce Triangle sans s'écraser ?). Les quatre personnages sont les seuls survivants et se retrouvent sur une île préhistorique (difficile de dire s'ils étaient vraiment retournés dans le passé ou s'ils étaient sur une île restée inchangée depuis cette époque) où des hommes des cavernes croisaient des dinosaures. Dans ce milieu inhospitalier, ce qui sauva Skull, c'est qu'il tomba sur l'épave d'un ovni dans laquelle il trouva une ceinture phosphorescente qui lui donnait une force surhumaine. Au fil des épisodes, Skull et les autres allaient découvrir qu'il y avait en fait sur cette île des naufragés venus de toutes les époques, comme, par exemple, des Incas, et de tous les mondes (en tout cas, des aliens appartenant au même peuple que le précédent détenteur de la ceinture étaient dans les parages). Ce qui distingue vraiment Skull, c'est sa mentalité "pragmatique" et le joli petit panier de crabes qu'il forme avec ses "amis" : face à des ennemis en plus grand nombre, Skull n'hésite pas à s'enfuir plutôt que de lutter pour une cause perdue, préférant survivre pour revenir libérer les autres. Ces derniers n'appréciaient que modérément d'être ainsi plantés comme ça. Sans compter Corey qui n'arrêtait pas de le traiter d'assassin. Néanmoins, entre les aliens, les époques différentes et le mystère de la ceinture, l'histoire était un peu complexe (quoique prometteuse) et souffrait, en plus, des changements de scénaristes entre les 8 numéros que dura la série. Elle s'arrêta d'un coup, laissant les héros toujours piégés dans les Bermudes. *Marvel Two-in-One #35 et 36* (janvier/février 1978, repris dans *Titans #16 et 17*) permirent à la Chose et Mister Fantastic de libérer les malheureux, non sans un dernier affrontement avec une horde de ptérodactyles. Ensuite, Skull eut une très mauvaise surprise : la police l'embarqua, le considérant toujours comme coupable, et il retourna en prison. Au début des années 90, Skull refit surface dans les pages de *Quasar* sous un nouveau nom : Blazing Skull (nom qu'avait porté un autre héros dans les années 40. Il a désormais l'aspect d'un squelette verdoyant, suite à un accident avec la ceinture. Devenu un vrai super-héros (au sein d'un groupe de loosers appelé les Shock Troops), il a perdu le sale caractère qui faisait son charme et n'est plus, à partir de ce moment, qu'un héros costumé de plus. On ne l'a de toute façon pas revu depuis ce "relookage" et Skull est à nouveau perdu quelque part dans les limbes. Pas celles du Temps mais celles des comics, cette fois !

[Xavier Fournier]

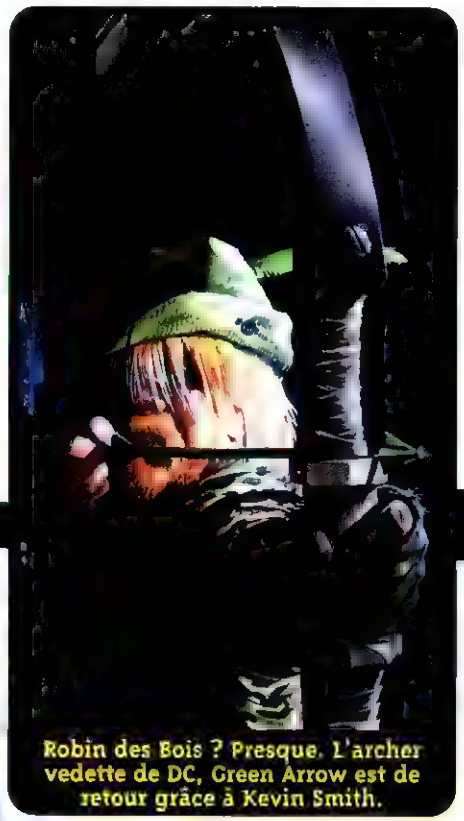
2001 preview

2ème partie

Chose promise, chose due ! Voilà les previews des éditeurs DC, WildStorm, CrossGen et BlackBull. Et l'attente valait le coup !

LES ÉVÉNEMENTS

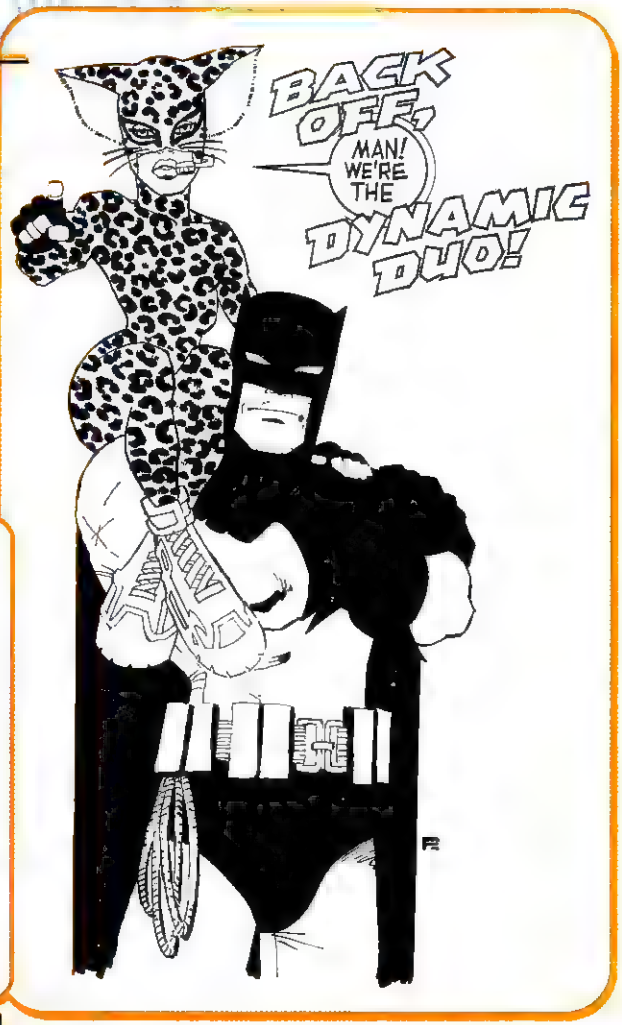
DC aura passé une année 2000 assez mouvementée. Elle qui avant été la star incontestée de 1999 avec le rachat de Wildstorm, le relaunch créatif de Superman et le "nouveau" costume de Batman, s'est fait "piquer" une partie de ses meilleurs éléments par la concurrence. Et oui ! DC, l'incubateur de talents (Brian Azzarello, Garth Ennis, Steve Dillon, John Mc Crea,...) a vu les fleurons de sa ligne Vertigo (faible succès commercial mais extraordinaire impact critique) s'envoler vers Marvel ou Image. Qu'allait donc faire l'éditeur de Broadway ? Reprendre le dessus avec des projets ambitieux !

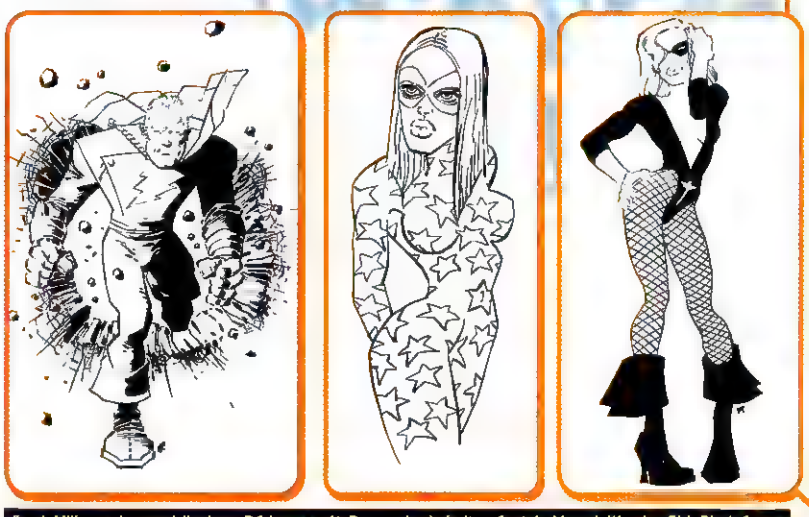


Robin des Bois ? Presque. L'archer vedette de DC, Green Arrow est de retour grâce à Kevin Smith.

THE DARK KNIGHT STRIKES AGAIN

Depuis un an environ, le net s'enflamme pour ce qui pourrait être L'ÉVÉNEMENT comics de 2001 : le retour de Frank Miller sur Batman. Il s'était promis de ne pas y retoucher sans certaines conditions extravagantes et pourtant, celles-ci ont été réunies ! Nous reverrons donc le Dark Knight dans cette vraie-fausse suite entouré d'un parterre de personnages plus ou moins connus mais entièrement relookés. Ainsi, la jeune Robin du premier opus est devenue CatGirl. Et la Justice League, fleuron de l'univers DC, a prit une tournure... inattendue. Même si l'on ne connait que des bribes du scénario -- top secret -- on sait déjà que tout tournera autour de l'héroïsme. Dans *Dark Knight I*, Batman reprenait du service pour rétablir l'ordre et lutter contre une amérique fasciste. Dans le second, il partira à la recherche des héros disparus (un peu comme dans Kingdom Come) et devra les persuader de revenir faire leur boulot ! On attend *Dark Knight Strikes Again* à la mi-2001. (peut-être même dès Avril...) aux USA. En France, ce devrait être peu après chez Delcourt.





Frank Miller a réarrangé l'univers DC à son goût. De gauche à droite : Captain Marvel, Wonder Girl, Black Canary

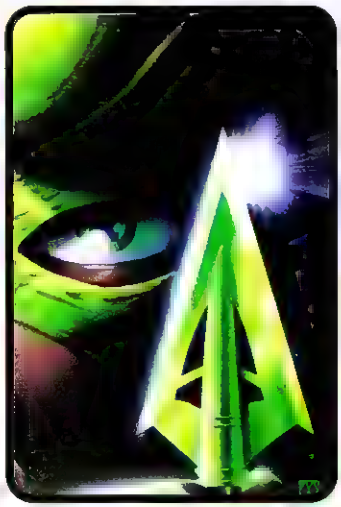
SPAWN#100=SEMIC#57...SPAWN#100=SEMIC#57...SPAWN#100=SEMIC#57...

JUST IMAGINE... STAN LEE !

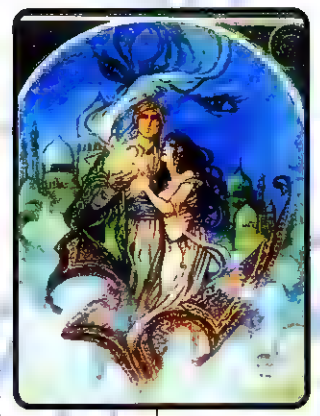
Stan Lee pourrait-t-il écrire un jour pour DC ? La réponse est donc "oui". Mais pas de n'importe quelle manière. Ceux qui croient voir une simple version alternative de l'univers DC existant ont tout faux, Stan est parti d'une feuille blanche. Et si, les revues (12 fois 48 pages, dos carré et papier glaçé, s'il vous plait) porteront le nom de personnages connus, elles n'auront rien à voir avec les comics homonymes. Ainsi, Superman n'est jamais venu de Krypton mais est un terrien, Wonder-Woman n'a jamais entendu parler des Amazones et ainsi de suite. Cela n'enlève rien à la qualité du projet. À ce jour, le one-shot Superman est entièrement achevé. John Buscema qui le dessine et l'encre (pour la première fois depuis longtemps) s'est amusé comme un collégien sur ce projet et cela se voit. Les planches que nous avons pu voir, sont d'une grande qualité. Jim Lee aussi en a fini avec sa Wonder Woman. Il y a retrouvé son encreur fétiche, Scott Williams, et c'est beau, tout simplement. Pour ce qui est des autres one-shots, DC avoue qu'ils ne sont pas prêts "pour une bonne raison", affirme Patty Jeres, responsable marketing, "Stan veut tellement bien faire qu'il fait refaire les planches de ses artistes. Au final, il veut que le produit soit le meilleur possible, c'est plutôt une bonne approche". La sortie des revues ne se fera que lorsque les douze volumes seront achevés prévient l'éditeur, prudent. Soit au plus tôt au second semestre 2001, aux USA.

GREEN ARROW

Quand Kevin Smith veut quelque chose, il l'obtient souvent. Le réalisateur-scénariste a déjà prouvé qu'il savait écrire un comic-book avec *Daredevil*. Il n'a donc pas eu besoin de se rouler par terre pour obtenir de DC une carte blanche pour ramener d'entre les morts un des ses héros favoris : Green Arrow. Ce projet date en fait d'il y a bien longtemps. Joe Quesada devait le dessiner, mais son destin chez Marvel en a décidé autrement. Ce n'était pas une raison pour que Smith laisse tomber l'affaire. Et il a trouvé en Phil Hester le dessinateur qu'il lui fallait pour relever le défi. Autant le dire de suite, Hester n'est pas Quesada et son style est moins spectaculaire. Mais l'on sent bien que *Green Arrow* ne sera pas un comic-book que l'on suivra pour ses graphismes. Après tout, des comics comme *Rising Stars* ne sont pas devenus des succès grâce à leur dessins mais bien grâce à leurs scripts.
Premiers tours de piste, dès février aux USA. On prie pour une VF...



Les autres projets...



Wonder Woman sera à l'honneur, soixantième anniversaire oblige, une bonne partie de l'année. Ainsi, après le formidable album *A League of One*, WW jouera un rôle conséquent dans la mini-série (4 numéros) *JLA : Black Baptism*, à compter de mars. On la verra également dans le one-shot grand format d'Alex Ross, *War* (en novembre), bâti sur le même moule que les *Shazam, Batman* et *Superman*. Enfin, George Pérez, l'un de ses meilleurs porte-parole, viendra donner un coup de main en avril et mai à son fils spirituel, Phil Jimenez sur la série régulière de la belle (#168-169). Pour les autres personnages, Green Lantern aura droit à un ElseWorlds très particulier, *1001 Emerald Nights* dans lequel il est un Prince Arabe trouvant une lampe verte merveilleuse (sortie mi-mars). Superboy et la Legion des Super-héros (des personnages trop méconnus en France) retrouveront très certainement des couleurs dans un autre ElseWorlds signé Alan Davis et Mark Farmer et intitulé *Superboy's Legion* (février).

VERTIGO

Chez Vertigo, l'heure est à la recomposition. Avec des éditeurs et des créatifs ayant fait leurs valises pour la concurrence, il semble bien que le label adulte de DC ait besoin d'une période de transition.
Garth Ennis parti chez Marvel (et en plus il se marie !), il ne livrera vraissemblablement au label qui l'a popularisé aux USA que des projets spéciaux comme *Enemy Ace: War in Heaven*, une mini-série de deux épisodes prenant place pendant la seconde guerre mondiale (dès mars). On attend aussi de nouvelles mini-séries autour de la *Maison des Secrets* (souvenez-vous, le Téméraire en avait publié certains) par Steven Seagle.
La mini-série *Books of Magic* (sorte de Harry Potter style Vertigo) devrait selon toute logique être transformée en série régulière au cours de l'année avec la même équipe (John Bolton, Dylan Horrocks et Richard Case). Mais le gros morceau de l'année semble bien être une mini-série encore secrète qui serait une sorte de *Danger Girl* pour adultes, avec même des scènes dénudées comme on ne croyait pas en voir chez DC... En attendant cela, le label a choisi comme étendard John Constantine, alias HellBlazer, le "vétéran" de la ligne (après la fin de *Preacher* l'an dernier).

MAIS ENCORE CHEZ CHAOS COMICS...

Comme Chaos Comics n'est pas du tout représenté en France, on n'en parle que rarement. Mais là, on a un peu de place alors faisons leur plaisir. Chaos est un éditeur spécialisé dans les comics d'horreur. Ses meilleurs personnages, *Lady Death* et *Evil Ernie* lui assurent une rente depuis plus de dix ans. Mais, avec la crise, la compagnie de Brian Pulido s'est diversifiée en proposant d'autre styles comme l'espionnage ou les adaptations cinéma. C'est justement avec la version BD du film *Halloween* que Chaos a fait son meilleur score en 2000. Ils remettront donc cela en avril avec... *Halloween 2*. Mais la nouvelle recrue de la firme est *Jade*, une superbe espionne asiatique. Elle sera dessinée par le prolifique Ken Lashley (*Rising Stars, 10eme Muse*). Sortie en mars.

WILDSTORM

La compagnie fondée par Jim Lee et aujourd'hui affiliée à DC a des tonnes de projets pour l'année sous ses différents labels.

Le personnage de Jet (la fille d'un des tous premiers héros WS, BackLash) a semble-t-il convaincu les lecteurs outre-atlantique puisqu'elle refera son apparition dans une aventure du comic-book trimestriel, *GenActive*. Une autre mini-série lui étant consacrée n'est par ailleurs pas écartée.

Steven Seagle, un habitué de Vertigo (cf. page précédente) travaille à la réalisation d'un one-shot de 48 pages entièrement peint par Troy Hubbs, un ancien encreur de Travis Charest. Intitulé *Judas*, cet album parlera évidemment de la traîtrise.

Le gros morceau de l'année chez Wildstorm est bien entendu

Monarchy, le titre qui transforme *Authority* de simple comic-book à franchise potentielle.

John McCrea, le dessinateur, affirme que c'est un de ses meilleurs boulots jusqu'ici. À suivre... *WildCats* n'est pas mort (contrairement aux apparences, parce qu'on s'ennuie un peu dans cette série...) et Steve Dillon, l'artiste de *Preacher* et du *Punisher* devrait donner un coup de fouet à l'action dans deux épisodes (#20-22) à paraître au printemps.

Chez Cliffhanger, on n'est paradoxalement pas abattus par le départ de *Battle Chasers* et l'incertitude de *Danger Girl*. Humberto Ramos prépare son *Out There* pour l'été. Il s'agira d'une collection de mini-séries réunies sous un même titre avec une histoire à suivre. Un nouveau modèle ? Pour le reste, après un petit break, *SteamPunk* repartira du bon pied pour 4 ou 6 numéros cette année. Mais la grande surprise, Wildstorm nous la réserve pour Mars. C'est en effet à cette date qu'elle annoncera officiellement les noms des deux nouveaux artistes qui viendront renforcer les rangs du label Cliffhanger. Vite, vite...

Reste Homage, le label adulte de la firme. Pour celui-ci, peu de projets si ce n'est la poursuite de lanouvelle série de Sam "the Maxx" Kieth, *Zero Girl*, et *Stray*, la nouveauté printanière de Scott Lobdell et du trop rare Adam Pollina.

CROSSGEN

Après son lancement tonitruant en 2000, la maison de Mark Alessi a prévu de sortir trois nouveaux titres en 2001 dont le premier en avril. La série qui ouvrira le bal s'intitule *Crux*, et on y trouve pour la première fois Mark Waid au scénario. Aux dessins, Steve Epting, à qui l'on devait une série d'épisodes des *Vengeurs* (il y a longtemps...) et d'*Aquaman*. Il sera assisté, à l'encrage Rick Magyar.

Le deuxième titre est prévu pour juillet 2001, à l'occasion des conventions d'été. Le team artistique se compose de Ron Marz, le premier auteur maison de Crossgen (il écrit déjà *Scion*), de Greg Land et de Drew Geraci. Les deux compères ne se quittent décidément

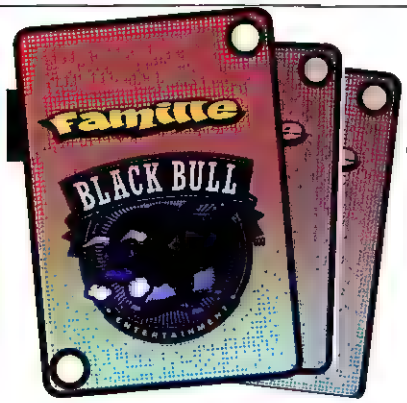
plus puisqu'ils faisaient déjà des merveilles sur *NightWing* et *Birds of Prey* chez DC.

Enfin, Mark Waid devrait également écrire un autre titre, intitulé *The Path*, dont le dessinateur et l'encreur n'ont pas encore été révélés. Pour les séries pré-existantes, après le départ précipité de Joshua Middleton, qui dessinait *Meridian*, c'est Steve McNiven --le dessinateur associé*-- qui reprend le flambeau et ça prend effet... dès le prochain numéro US (le #7) ! *Scion*, *Sigil*, et *Mystic* continuent leur petit bonhomme de chemin. Quant à *CrossGen Chronicles*, l'arrivée de George Pérez va donner un coup d'accélérateur à la série anthologique du label qui deviendra bimestrielle (contre ... euh, annuelle, c'est ça ?) auparavant.

** Les dessinateurs associés sont des artistes qui ont été recrutés pour remplacer les dessinateurs réguliers tous les 4 ou 5 numéros.*

MAIS ENCORE CHEZ AVATAR PRESS...

Avatar Press est un de ces éditeurs de comics Z qui a décidé de monter en deuxième division. Et force est de constater qu'il n'est pas mal parti. Pour commencer, Avatar a récupéré en "licence" une partie des personnages Awesome (que Rob Liefeld a mis entre parenthèses) comme Avengelyne ou Coven (cf.News). Mais le plus impressionnant est que des créateurs connus commencent à annoncer leur participation à des projets Avatar. Parmi eux, Warren Ellis qui après avoir écrit les mini-séries *Strange Kiss* et *Dark Blue* l'an dernier s'accordera un peu de temps pour pondre de nouvelles idées. Côté dessinateurs, Dave Finch, Philip Xavier ou Mike Deodato s'affichent désormais chez Avatar. Quoiqu'il en soit, il est peu probable que les lecteurs français subissent les séries en question en 2001. Il faudra encore mieux faire, Mr Avatar...



BLACK BULL

Imaginez *Preacher* version Sergio Leone avec les chacals et la musique d'Ennio Morricone dans un monde post-apocalyptique à la Mad Max… C'est un peu le programme que nous annonce *Just a Pilgrim*, la nouvelle mini-série (cinq numéros) de Blackbull pour 2001. En s'y penchant de plus près, le fait que Garth Ennis soit le scénariste de la série n'étonne guère puisqu'il fut aussi le créateur de *Preacher* pour Vertigo. Il a semble-t-il, "repackagé" son concept en le transposant dans l'Ouest américain. Mais il sera fortement question, là aussi, de rédemption, et de Dieu. Pour les non anglophones, le "Pilgrim", c'est le pélerin, ça en dit long !

Au dessins, on trouve Carlos Ezquerra, habitué des scripts d'Ennis (sur *Rifle Brigade* notamment) et aux couleurs, le désormais incontournable Paul Mounts (qui fait aussi, entre autres, les couleurs de *Tellos*). La surprise est l'implication de Jimmy Palmiotti (ex-*Marvel Knights*) comme éditeur. Il confirme son engagement plus important auprès de la filiale de Wizard Entertainment, après *GateCrasher* (dont la publication a été supendue en décembre avec le #6).

Parmi les autres projets de BlackBull, il y a toujours *ShadowHunters*, une série qui aurait dû voir le jour l'an dernier mais qui n'a jamais atteint les étals.

DARK HORSE

Chez l'éditeur au cheval noir, l'année 2001 sera un long fleuve tranquille. Les deux grosses sorties de l'année seront la *Silke* de Tony Daniel, que vous découvrez en long et en large au cœur de ce numéro, et *Fray*, la série dérivée de *Buffy Contre les Vampires* écrite par Joss Whedon.

En avril, Dark horse mettra en vente également un pavé de 250 pages en noir & blanc anti-langue de bois ! Il s'agit d'une compilation d'entretiens avec Will Eisner agrémenté de dessins rares, voire inédits de Jack Kirby, Joe Kubert, Joe Simon ou Neal Adams. Serait-ce trop demander qu'un éditeur français se dévoue ?

Enfin, dans les projets plus lointains, on attend pour le second semestre un nouvel *HellBoy* intitulé Conqueror of Worm. Les fans de Mike Mignola en salivent d'avance…

ARKHAM
COMICS EN V.O.
- toys neufs et occaz (rachats & échanges) imports u.s/japon -
toutes les nouveautés, tous les jeudi, listes de réservation, vente par correspondance
exclusif ARKHAM !!!
T-shirt GOLDORAK
170 francs
existe en S-L-XL
UFOロボ グレンダイザー
ARKHAM : 15 rue Soufflot 75005 Paris Metro/RER Luxembourg Tél :01 40 51 82 55
ouverture du lundi au samedi de 10h à 20h et le dimanche de 14h à 19h

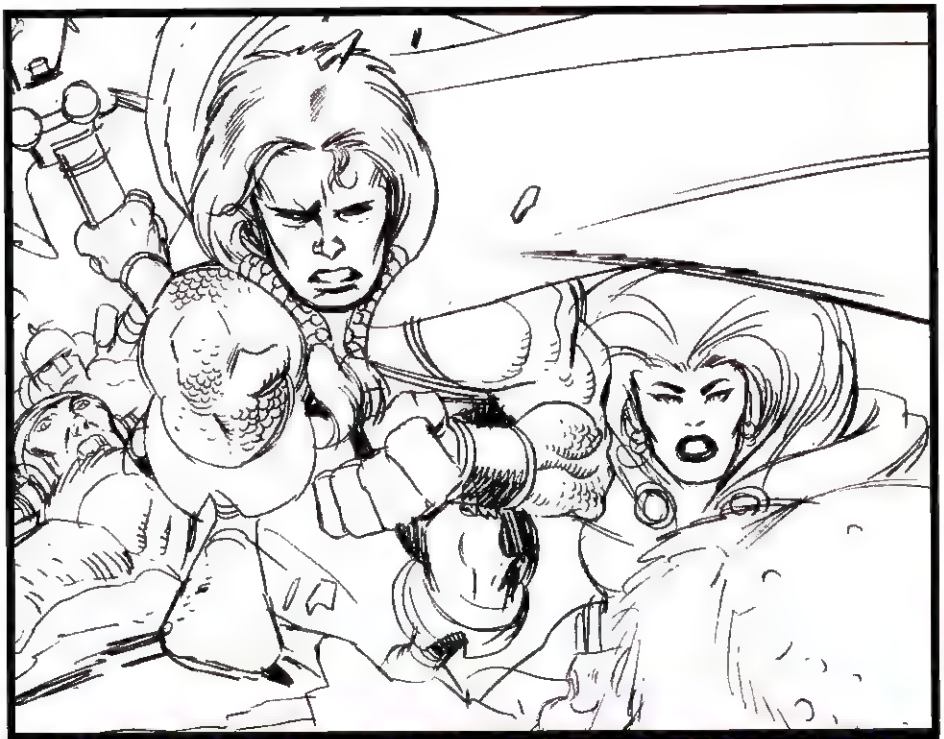
des Comics Bleu-Blanc-Rouge

LE RETOUR !

En seulement deux ans, Comic Box a chroniqué (en comptant le nouveau "Fantask" qui sort en Février) 3 tentatives françaises distinctes de publier, dans les kiosques, des bandes dessinées se revendiquant vraiment du style comic-book. Et encore ne s'agit-il pas des premières du genre. Le point sur la mouvance des comics français, un genre qui, à force de tentatives, pourrait bien finir par s'imposer...

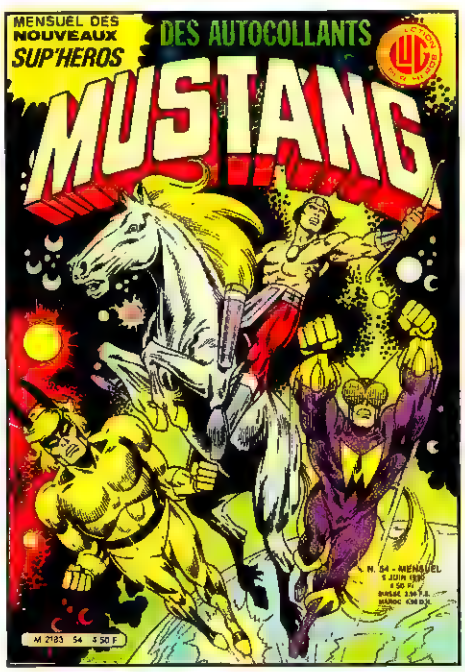
Le retour de *Fantask* (et dès ce mois-ci, dans *Spécial-Zembla*, les nouvelles aventures de Kabur), cette fois-ci très axé sur la production héxagonale de comics, marque un nouveau rebondissement dans une saga qui s'étale désormais sur plus de 30 ans : l'aventure des fans (artistes, scénaristes ou éditeurs) de comics américains qui ont voulu un jour créer un chapitre français de ce type de BD bien particulier. Rappelez-vous : en décembre 1999, Artists Comic Books, piloté par les frères Dagos, sortait *Les Anges Gardiens*, dernière tentative en date de ces deux compères dans ce domaine, avec un CV qui comportait déjà plusieurs parutions remontant jusqu'à *Mutants*, dans le milieu des années 90. Si CB n'a jamais caché ses réserves quant à la qualité de l'ensemble, il convient cependant de reconnaître aux Dagos la palme de la ténacité. En 2000, c'est Glénat qui a lancé sa gamme Comix avec 4 titres différents. Là, le résultat est un peu plus contrasté, comme nous avons déjà eu l'occasion de le dire puisqu'on y trouve, à défaut de révolutionnaire, du prometteur et... Du moins prometteur. De plus, tout n'est pas franchement "comic" dans cette lignée mais, pour ce qui nous intéresse aujourd'hui, l'important est de retenir qu'un éditeur reconnu tel que Glénat et que de jeunes auteurs français se sont reconnus dans l'étiquette du comic-book français. Aujourd'hui, la troisième tentative (ou plutôt une tentative plus ancienne qui reprend du service) apparaît comme la plus sérieuse puisqu'elle est pilotée par Semic, doyen des actuels éditeurs français de comics. Trois tentatives en deux ans, cela semble énorme, d'où l'idée d'étudier de plus près un genre qui motive tant de vocations. Sérieuse aussi parce qu'elle a su, d'emblée, convertir des auteurs étrangers connus dans le monde entier (Steve Rude, José Ladronn) et ramener au bercail des auteurs français (Jean-Marc Lofficier, Philip Xavier) qui, jusqu'ici, avaient été obligés de s'exiler aux USA pour écrire ou dessiner des comics.

Nous éviterons ici le terme "comics à la française". Voici une expression souvent reprise quand il s'agit de définir les diverses tentatives de nos compatriotes pour produire une bande dessinée qui reprend les règles du comic-book américain et qui se destine à un public similaire, dans les mêmes rayons. Néanmoins, on peut se demander si cette formulation n'est pas un peu trompeuse, peut-être même péjorative, d'une certaine manière. Est-ce qu'on qualifie les travaux de Carlos Pacheco (*Avengers Forever, Fantastic Four, Flash*, etc.) de "comics à l'espagnole" ? Les *X-Men*, quand ils étaient dessinés par Bryan Hitch ou Ian Churchill, devaient-ils être considérés comme des "comics à l'anglaise" ? Inversement, la suite des *Méta-Barons* que prépare Travis Charest pour les Humanos devrait-elle être traitée, du coup, de "BD française à l'américaine" ? Parler d'un "comic-book à la française" n'implique pas tout à fait la même chose que le simple terme "comic-book français". De la même manière qu'on parle de rock français plutôt que de "rock à la française", ce "à la" impli-



KABUR, peut-être le personnage au meilleur potentiel, "re-wampé" par l'ex-dessinateur de "Cable" et des "Inhumains", José Ladronn.

querait qu'il y aurait une recette bien de chez nous, comme s'il y avait un "gratin dauphinois à la bretonne", des "bêtises de Cambrai à la parisienne", etc. Cela n'enlève rien au dynamisme des Français qui se jettent dans l'aventure. Le comic-bbok français est donc un comic-book made-in-France, par des Français et (au moins dans un premier temps) pour des Français... Avec, bien sûr, le rêve de partir à la conquête des États-Unis, terre d'origine du genre. Bien placées pour être les premières à en rêver, les éditions Lug avaient, dès 1969 avec le succès de la première version de *Fantask* (alors exclusivement composé de séries américaines comme les *Fantastiques*, d'où le nom), planché sur des projets français. La maison Lug existait depuis 1950 et sa vocation première n'était pas la traduction de matériel américain mais bien la création de matériel, principalement pour du petit format. Elle avait déjà un catalogue d'auteurs capables de produire pour ses besoins n'importe quel genre de BD. Et quand ils manquaient, elle allait les chercher en Italie (comme Luciano Benasconi, créateur de *Wampus*) ou dans ses murs. Par exemple, Claude-Jacques Legrand, scénariste important de Lug (*Le Gladiateur de Bronze, Larry Cannon, Jaleb le Télépathe*...) dans les années 70, avait été dans les années 50 et 60... Employé à la maquette des revues Lug. Le prix de la main d'œuvre n'était donc pas un gros problème. La création n'était pas chose nouvelle pour elle et il ne restait qu'à essayer de retrouver la recette des comics. En 1969, donc, Lug sortit le magazine *Wampus*, qui racontait les aventures d'une entité extraterrestre meurtrière du même nom. Supposé être en quelque sorte le premier "comic-book made-in-France", *Wampus* n'était cependant pas si inspiré des super-héros américains que ça et lorgnait également beaucoup du côté des romans de SF. Mais un extraterrestre monstrueux qui fait du mal, ça fait tache et, de la même manière que Lug fut obligée d'arrêter *Fantask* sous peine d'interdiction, elle mit fin à l'expérience. Cependant, des projets similaires (au moins pour ce qui est des conditions de réalisation) allaient être lancés par le même éditeur dans les années à venir. De 1972 à 1975 parut ainsi *Futura*, avec les aventures de Jareb le Télépathe. À la fin de *Futura*, *Kabur* prit le relais pour à peine un an, de 1975 à 1976. Kabur était un prince barbare (souvent comparé à Conan mais et qui ressemble étrangement à Wulf le Barbare, le héros d'une série américaine que Lug publia plus tard dans les premiers numéros de *Titans*). Là, Lug allait marquer une petite pause avant de tenter le projet le plus connu de



QUI EST QUI DANS LE SEMICVERSE :

- **Le CLASH** est en quelque sorte le SHIELD de cet univers. Initialement vu dans la première série *Wampus*, ce groupe d'agents spéciaux reviendra en guest-star dans plusieurs séries, principalement *Homicron* dans un premier temps.

- **LE GLADIATEUR DE BRONZE** est en fait un policier extraterrestre échoué sur Terre qui continue de combattre le mal avec l'aide de l'ordinateur de son vaisseau. Le jour, il joue les officiers de police humains.

- **HOMICRON**, alias Ted White, est un extraterrestre surpuissant venu de la planète Alpha. Prisonnier sur Terre, il est un des plus puissants héros de ce monde.

Homicron, dessiné par Steve Rude.

- **OZARK**, un ancien indien un tantinet ridicule et vivant dans un cirque, a été repensé sérieusement par l'équipe, qui a insisté sur le côté shaman et s'est débarrassé des aspects ridicules qu'avait cette série quand elle a tenté sa chance en 1980 dans *Mustang*. Après ce premier échec, le héros est sans doute l'un de ceux qui a le plus de choses à prouver. Il a droit à ses propres aventures dans le nouveau *Fantask*.

- **WAMPUS** est la terreur du Semicverse. Entité malfaisante et polymorphe venue de l'espace, il est en quelque sorte un mélange d'Alien et de Carnage. Ça promet !

- **KABUR** est un héros barbare de l'Antiquité. On ne le verra pas dans *Fantask* mais dans les pages de *Spécial-Zembla*. Cependant, il fait partie intégrante de l'univers de Semic, malgré la différence de mags... Et les milliers d'années qui le séparent des autres. À noter que *Kabur* sera à nouveau dessiné par Luciano Bernasconi, le créateur de plusieurs personnages du Semicverse.

- **PHÉNIX** (il faudra faire attention à ne pas la confondre avec la Jean Grey des X-Men) est une justicière masquée des rues de San Francisco.

- **SIBILLA** est une sorte de Mystique. On la verra avec Phénix (toutes deux dessinées par Fred Grivaud).

QUI est QUI ?

Dans la Fantask Team :

Quelques acteurs du renouveau des héros Semic

Bernasconi, Luciano : Lien historique avec la première époque d'un Semicverse qui s'appelait encore Lug, Luciano Bernasconi dessinait déjà pour l'éditeur alors qu'une bonne partie des autres collaborateurs du nouveau *Fantask* n'étaient pas nés. Ce vétéran a co-créé une bonne partie des héros qui font leur retour en 2001.

Dzialowski, Jean-Jacques : Jean-Jacques est l'exemple-même qu'à force de persévérer, on ne peut que percer ! Illustrateur bien connu dans le milieu des fanzines français de comics, on avait aperçu sa griffe, en d'autres temps, dans *Marvel Age* (et les fidèles de Comic Box se souviendront d'avoir vu passer quelques-uns de ses dessins dans nos pages). Cette fois, le pas est franchi et Jean-Jacques se retrouve à la barre des destinées visuelles de *Homicron* et *Ozark*, après avoir redessigné la majeure partie des héros du Semicverse. Dernière minute : en dehors des projets franco-français, on attend *Night Hunter*, sa maxi-série à paraître aux USA courant 2001.

Ladronn, José : Dessinateur d'origine mexicaine, Ladronn est un artiste chevronné de comics, connu pour un long passage sur *Cable* ou, plus récemment, sur une mini-série des *Inhumains*. Un peu déçu par les conditions de travail chez Marvel US, il vient de se tourner vers l'Europe et dessine dans un premier temps des couvertures pour Spécial-Zembla. Mais, à terme, il devrait illustrer également des histoires.

Lofficier, Jean-Marc : Voici un nom qui va revenir souvent dans le projet Semicverse puisqu'il en est considéré comme le scénariste central. Installé aux USA et servant d'agent à de nombreux artistes (parmi lesquels José Ladronn et Steve Rude), il est également un scénariste de comics dont le stylo s'est déjà promené dans des récits DC, Marvel, etc. Il est également un fan des premières versions de *Wampus*, *Futura*, etc. Et garantit la continuité de l'ensemble.

Rude, Steve : Dessinateur du crossover Superman/Hulk paru récemment en France mais aussi d'une partie de *X-Men : Children of the Atom* (qui paraît ce mois-ci en Marvel 100%). Steve Rude est un illustrateur qui s'est fait connaître aux USA dans les années 80 grâce à la série *Nexus*. Comme Ladronn, il dessinera des couvertures mais aussi, à l'occasion, une histoire.

ce type : un mensuel imitant Strange et composé de super-héros entièrement créés en France.

Le projet s'appellait *Mustang* (reprenant un titre Lug jusque-là réservé au western) et débuterait en 1980. *Mustang #54* verrait la première apparition de Mustang (en fait l'indien Ozark, qui refait son apparition ce mois-ci dans *Fantask* version 2001, qui était alors créé par Jacques Lennozet et Franco Oneta), du héros insectoïde Mikros (par Jean-Yves Mitton), de Photonik (un bossu pouvant se transformer en héros de lumière, créé par Cyrus Tota). Mais *Ozark*, cette histoire d'indien mystique vivant dans un cirque ridicule, fit un tel flop auprès des lecteurs que Lug l'écarta bien vite pour la remplacer par un comic-book français souvent oublié, *Cosmo*, réalisé par Marcel Navarro et Jean-Yves Mitton, lui même remplacé par le retour du Gladiateur de Bronze dans *Mustang #70*, dernier numéro de la formule "super-héros français". Seuls Photonik et Mikros survivraient, en migrant respectivement vers les magazines *Spidey* et *Titans*. À ce jour, les deux héros sont souvent cités comme étant les principaux super-héros français (on ne tient pas compte des parodies à la Super-Matou ou Super-Dupont, même si ce dernier eut droit au crayon de Neal Adams). *Photonik* allait durer en tout 51 épisodes (jusqu'en 1986), dessinés sur la fin par Mitton et non plus par Tota. *Mikros*, qui dura 70 épisodes, fut donc l'essai le plus performant à ce jour, d'autant que Jean-Yves Mitton créa ensuite un épilogue à *Mikros* sous la forme d'*Epsilon*, le fils de Mikros et de Saltarella vivant dans le futur. Cette seconde série s'acheva en 1988... Le comic-book français allait alors vivre une véritable traversée du désert, au moins officiellement, dans les kiosques... Car la balle allait passer dans le camp d'associations ou de groupements de jeunes auteurs tels qu'Organic Comics (dont des membres font partie, aujourd'hui, de l'aventure *Fantask 2001*), en attendant que les frères Dagos tentent leur chance.

En janvier 2001, donc, arrive *Fantask*, le projet de ce type le plus ambitieux depuis *Mustang* (reste à savoir s'il tiendra ses promesses... Et là, à chacun de se faire son idée). Il s'agit d'un pavé de 128 pages, en noir et blanc, composé en partie de réimpressions mais surtout de nouveaux épisodes qui reprennent pratiquement tous les personnages de Lug/Semic depuis 30 ans (voir encadré) mais qui intègrent, en plus, même les personnages

QUANT À CECI, JE TE LE CONFISQUE !
IL EST TEMPS D'OUBLIER CE MAUVAIS RÊVE.
UNE PIERRE MYSTIQUE POURRIE ! L'UN DES SEPT BOOTS DE SHIVAR !!
LE POUVOIR DE CES JOYAUX DÉPASSE TOUT. IL NE FAUT PAS QUE D'AUTRES TOMBENT ENCORE ENTRE DES MAINS HUMAINES
OZARK Y VEILLERA.
A SUIVRE ...

Une case extraite du futur "Tales of Tellos" par Mauricet, à paraître aux USA, chez Gorilla, courant 2001.

CYBER SEMIC !

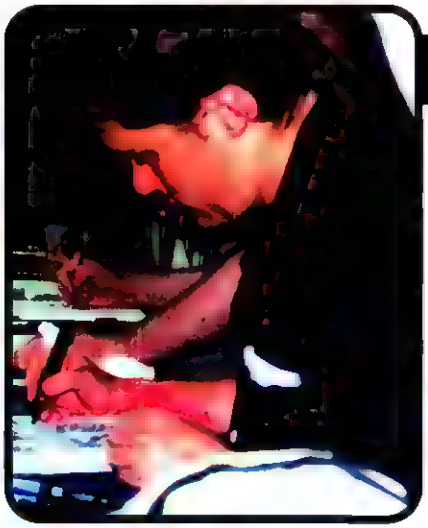
Le prochain saut, dans l'année prévue, est de taille sur le cyber comic-book français. Semic prépare, en effet, un "Fantask Online" avec 3 séries, toutes écrites par Jean-Marc Lofficier : *Kabu* (dessinée par Philip Xavier) et *Dick Deman* (par Denis Bodoc). La troisième série est la plus surprenante pour Semic puisqu'il s'agit de *Futura* (Lug avait produit un magazine de ce nom dans les années 70 et cela devrait, là aussi, réjouir les nostalgiques). *Futura* est une femme mystérieuse qui entretient des liens avec plusieurs personnages du Semicverse. A part cela, *Futura*, indépendamment de cette cyber-carrière, semble même être disposée à jouer un grand rôle dans une histoire où Sierra Wampus affrontera une partie des héros du Semicverse. Si le dessinateur de cette troisième série sur le web reste encore indéterminé, Philip Xavier a déjà redessiné l'héroïne. Les comics français du nouveau millénaire seront-ils amenés à ne passer que sur papier ? On n'en est pas encore là et "Cyber Semic" appartiendra d'abord, de voir comment marcheront *Fantask*, *Kabu*, nouvelle version... Sans compter les autres projets qui sommeillent chez d'autres éditeurs et associations.

mineurs, genre détectives ou journalistes du mystère, que Lug a créés au cours des 50 années de son existence. Et bingo, d'un coup, vous avez le Semicverse, un univers "neuf" qui se garde un droit d'inventaire sur un demi-siècle d'histoires. Enfin... Tous les personnages ne sont pas de la fête : les droits de *Mikros* et *Photonik* sont depuis revenus à leurs auteurs. Jean Mitton devrait cependant être le scénariste de futurs épisodes dans *Fantask*, qui utiliseront certains personnages secondaires de *Mikros*. Photonik ne reviendra, quant à lui, que sous forme de réimpressions, en dehors de *Fantask* et dans son propre titre. Mais Thierry Mornet, rédacteur-en-chef de Semic, insiste sur le fait qu'il ne désespère pas de convaincre Ciro (entre-temps il ne s'appelle plus Cyrus) Tota de produire ou d'autoriser de nouveaux épisodes. De plus, au cas où le créateur ne serait pas disponible, il y a déjà des candidatures parmi les collaborateurs réguliers de Semic. En l'occurrence le dessinateur Mauricet, pour qui dessiner *Photonik* serait un rêve éveillé : *"J'en suis au point de m'organiser pour décaler mes projets et être sûr, juste au cas où, que je serais disponible si jamais Tota nous autorisait à faire du* Photonik*"*, explique le dessinateur de *Cosmic Patrouille* mais aussi , comme Crisse, d'un futur épisode de *Tales of Tellos* aux USA. C'est que la boucle est désormais bouclée : Mauricet, lecteur de la génération *Photonik*, est de ceux qui ont réalisé leur rêve. Produisant de manière parallèle des BD de "type européen", il est au carrefour des deux styles : *"Au début, j'étais un peu paumé à cause la Marvel Way. Par exemple, sur mon histoire de* Tellos*, qui raconte les origines du Djinn, le scénariste (Todd DeZago) te donne deux ou trois lignes résumant l'action sur chaque scène. Ça donne des trucs genre "Là, les ninjas attaquent la ville" et toi, tu sais juste que la ville est vaguement de type égyptien... C'est beaucoup moins détaillé qu'un scénario européen. En plus, comme ça se passe AVANT* Tellos*, le premier personnage connu n'apparaît pas avant 10 pages. Du coup, ça fait plein de créatures qu'il faut designer sans savoir grand chose sur elles. Par exemple, il y avait un prêtre qui devait ressembler à Kurt Busiek parce qu'il s'appelle Curbusiec ou quelque chose comme ça. Mais personne ne m'en a vraiment parlé et c'est moi qui l'ai déduit, vu la consonnance du nom."* Un peu paumé, le Mauricet ? En tout cas, il est content d'être là où il est... Il ne manquerait plus qu'un *Photonik* à dessiner et ce serait le pied ! *Fantask* tiendra-t-il le pari ? La réponse se fera forcément en deux temps : d'abord quand les lecteurs découvriront la revue et jugeront la série, ensuite dans la durée. Indépendamment des initiatives dans les réseaux habituels, il y a aussi les projets "alternatifs". Ainsi, l'association d'auteurs Climax Comics prépare pour le courant 2001 le lancement d'une de ses séries, *Spell*, en passant par le réseau des comic-shops. Que ce soit en kiosques ou en "shops", avec ses 70 épisodes, *Mikros* fait figure de record à battre. Pros de l'édition ou amateurs désirant le devenir, en tout cas, c'est certain, les Français, qu'ils se mettent à éditer du comic-book hexagonal ou qu'ils envoient leurs planches aux Américains, n'ont pas dit leur dernier mot !

[Xavier Fournier]

Un Noël de rêve chez
AMBIANCES
Enfin dans le 93 !
Les statuettes et figurines des plus grandes marques sont désormais disponibles dans nos magasins
Démons et Merveilles, Bowen, Attakus, Aroutchev, Leblon...
STAR WARS
N'hésitez pas à passer dès maintenant vos commandes de Noël !
Vous pouvez également nous retrouver sur notre site de ventes en ligne :
http://www.ambiances.fr
paiement sécurisé
Ambiances Drancy
52, av. Henry Barbusse
93700 Drancy
Tél : 01 41 60 16 16
Ambiances St-Ouen
Puces de Clignancourt
39, rue Paul Bert
93400 Saint-Ouen
Tél : 06 20 98 07 78

TRAMS



> Travis Charest, le perfectionniste.

Travis Charest est un artiste un peu à part dans le monde des comics. Adulé par ses fans pour son trait pur et précis. Honni par ceux qui le trouvent trop lent. Perfectionniste, cultivé, pas très rapide... Il faut bien l'avouer, il avait le profil idéal pour travailler sur des albums franco-belges. Les Humanoïdes Associés ne s'y sont pas trompé, puisqu'ils sont allés le tirer de chez WildStorm (où il s'ennuyait sur les Wildcats) pour le faire dessiner La caste des Métabarons, l'un de leurs best-sellers. L'artiste en a profité, au passage, pour venir habiter Paris avec sa jolie fiancée, Rachel, et il s'y plaît. Rencontre avec un jeune homme doué.

Comic Box : Cela représentait un gros risque de venir vivre en France. Comment avez-vous pris cette décision ?

Travis Charest : J'ai pensé que ce serait une bonne expérience, que ça m'inspirerait d'être ici, et que c'était une occasion à ne pas rater parce que ça ne se représenterait pas de sitôt ! En plus, je n'avais pas envie de continuer dans la même voie qu'aux USA et j'ai pensé que c'était parfait pour changer. Enfin, ça m'est apparu comme une belle aventure.

C.B. : Vous n'êtes pas déçu, alors ? Qu'est-ce qui vous plaît dans notre pays ?

T.C. : Déçu ? Non ! Il y a des choses qui sont plus difficiles que ce que je pensais. La langue, par exemple. C'est un peu plus compliqué d'obtenir ce que je veux, de m'adresser aux gens, etc. Mais tout le monde est très gentil. C'est une bonne expérience, et même si je n'étais pas un artiste, ce serait encore le cas. Paris est une ville magnifique et son architecture est beaucoup plus intéressante que celle de San Diego.

C.B. : San Diego n'est pas très renommée de toute façon...

T.C. : Oui, c'est vrai. D'ailleurs, il n'y a pas beaucoup de villes de la Côte Ouest qui soient renommées. Mais comme je ne suis jamais allé dans des villes plus anciennes, telles que Boston, je ne peux parler que de ce que je connais : la Californie et le Canada (il est né là-bas - ndlr) qui, d'un point de vue architectural, est assez plat... Beau, mais plat. Je suis sûr que Montréal est une ville très jolie, mais je n'y suis jamais allé.

C.B. : Comment se sont passés les contacts avec les Humanoïdes Associés avant que vous ne signiez pour La caste des Métabarons ?

T.C. : J'étais à San Diego, à la convention d'été, en train de vendre des planches et de discuter avec des fans dans l'allée des artistes. Une fille, qui travaillait pour les Humanos, est venue me voir, m'a laissé sa carte et m'a dit que Fabrice, qui dirige la compagnie, voulait me parler. Et voilà ! J'avais encore un contrat avec DC pour six mois à l'époque, donc j'ai dit que je ne pouvais pas prendre de décision tout de suite, mais après, pourquoi pas. Et ça m'a paru excitant alors que chez WildStorm, je n'avais pas vraiment de perspectives.

C.B. : Vous êtes parti pour quatre albums, c'est ça ?

T.C. : Si je finis le premier en temps et en heure, oui, je crois que c'est ça (rires). Au moins quatre en tout.

C.B. : Au moment où vous, un Américain, préparez la suite des Métabarons en France, et en album, les Humanos font paraître ces aventures aux USA en format comics. N'est-ce pas paradoxal ?

T.C. : Dans un sens, oui. C'est marrant qu'au moment où j'ai décidé de changer, la série sur laquelle je travaille ait elle aussi décidé de changer. Mais c'est plus une question de business. Les choses sont devenues beaucoup plus internationales aujourd'hui, et les Humanos essayent de devenir une compagnie multimédia qui ne peut pas se contenter du marché européen.

Darkstars (DC) : quand le jeune Travis faisait ses débuts avec un style très... Jim Lee !

C.B. : Vous avez un contrat d'exclusivité avec les Humanos qui, par exemple, ne vous permet pas de faire des couvertures, entre autres, pour les USA. Ne regrettez-vous pas cet état de fait et n'avez-vous pas peur d'être oublié à votre retour ?

T.C. : Je dirais d'abord que je n'ai jamais été une superstar des comics comme Joe Madureira, Jeff Campbell ou Michael Turner. Les gens ont du respect pour mon travail, mais je ne fais pas partie de cette catégorie de dessinateurs super populaires, donc je n'ai pas vraiment peur d'être oublié. Je veux surtout faire le meilleur boulot possible, en espérant que les gens l'apprécient. En dehors de ça, j'ai tellement de travail pour finir cet album que je n'aurais pas le temps de faire quoi que ce soit d'autre, même si j'adorerais. Il y a un million de choses que j'aimerais faire, mais ce n'est pas possible, je n'ai pas le temps. Je n'ai donc pas de regrets.

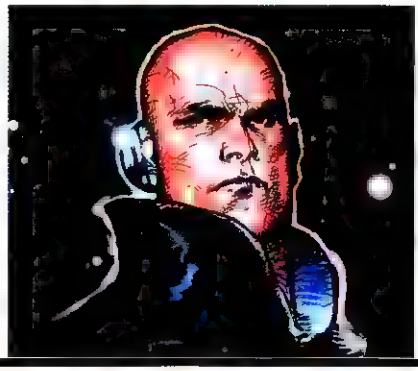
C.B. : Quelle différence cela fait-il pour vous de travailler sur le format album plutôt que sur le format comics ?

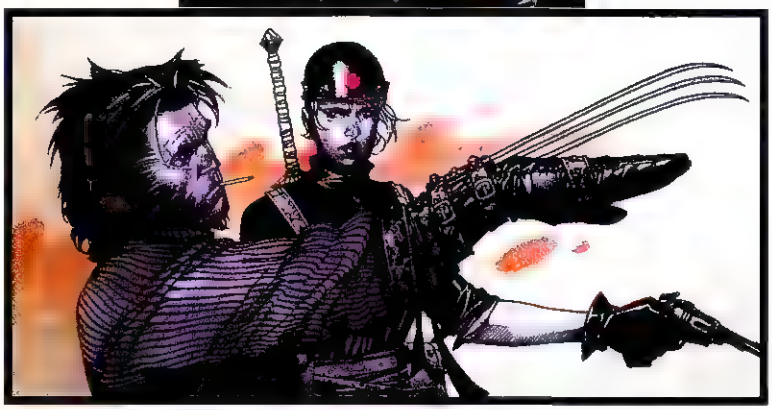
T.C. : Tout d'abord, faire un album, pour quelqu'un comme moi qui n'est pas très rapide, ça permet d'avoir un peu plus de temps pour faire attention à mes pages et avoir l'impression de faire le mieux possible, au lieu de penser seulement à finir un épisode pour que ça sorte, pour qu'on puisse attaquer le suivant, etc. sur un rythme industriel. Ensuite, le format en lui-même est agréable, parce que j'aime bien voir imprimer les pages en un peu plus large, que je trouve qu'on voit mieux le travail ainsi. Enfin, parce que le produit fini est un livre, et que

quand vous le tenez dans les mains, vous avez l'impression d'avoir accompli quelque chose, à l'inverse des comics qui semblent si "jetables". Un album, c'est plus un objet de collection à mes yeux, et ça a plus de valeur au sens où quand vous donnez un livre à quelqu'un, vous avez vraiment l'impression de lui avoir donné quelque chose. C'est juste une question de fierté, je pense... Cela fait plus luxueux.

C.B. : Vous étiez ravi de l'édition française de votre Wildcats/X-Men, alors ?
T.C. : Oui. Je trouve qu'on voit mieux les détails, les lignes, etc. Les artistes sont vaniteux vous savez. (rires) Ils aiment bien que les gens voient leur travail tel qu'ils l'ont fait. Or, quand les pages sont réduites, vous perdez quelque chose...

C.B. : Quels souvenirs gardez-vous de ce Wildcats/X-Men ?
T.C. : Je me souviens que je ne dormais pas beaucoup (rires), mais que j'étais heureux, parce que c'était la première fois que j'essayais ce style "à la gouache" et que ça avait l'air de marcher. Et c'était encourageant pour l'avenir. Ça pouvait laisser présager, par la suite, la peinture ou la colorisation. C'était vraiment une bonne expérience pour moi. J'ai appris pas mal de choses sur ces pages.





C.B. : Est-ce que c'est à ce moment-là que vous avez eu l'impression de trouver votre style plus que de suivre certaines influences ?
T.C. : Pas vraiment... Je retrouve toujours des tas d'influences dans mes pages. Je ne sais pas si c'est évident pour vous, mais il y a encore une large part de Jim Lee. Il m'a fait une telle impression quand j'étais plus jeune que je continue à me demander comment il ferait telle ou telle page. Et maintenant que je fais plus de couleurs, je regarde souvent le travail des peintres. Comme je n'ai pas fait d'école d'art, je n'ai d'autre choix que d'apprendre en voyant ce que les autres font...

C.B. : Vous vous en tirez bien...
T.C. : Merci... Mais je regrette vraiment de ne pas avoir suivi de cours... Je suis persuadé que mes travaux auraient été meilleurs. Mais comme je dois me résoudre à apprendre en regardant ce que font les autres, c'est logique qu'on voit leur influence dans mon travail...

C.B. : Vous vous êtes mis à l'infographie, il y a peu de temps. Ça vous semble difficile ? Pensez-vous que ça vous offre plus de possibilités ?
T.C. : Je n'y connais pas grand chose encore en informatique. Je suis un novice. Je continue donc de dessiner exactement comme avant et, une fois que c'est fait, je joue un peu avec ça. Ce que je crois, en revanche, c'est que dans les dix années qui viennent, tous les artistes et les illustrateurs vont êtres obligés de savoir utiliser un ordinateur sous peine de voir leurs travaux devenir obsolètes. Si vous regardez les bouquins d'il y a 10 ans, ils n'ont rien à voir avec ceux d'aujourd'hui. Et d'ici quelques temps, je serais vraiment surpris qu'on continue le système actuel avec un dessinateur, un encreur et un coloriste. Ce n'est pas très efficace, finalement... Surtout si vous pouvez condenser toutes ces étapes en une seule. Et tout conserver sur un disque au lieu d'une montagne de papiers.

C.B. : Vous aviez envie de faire vos propres couleurs depuis longtemps ?
T.C. : J'ai toujours eu envie de faire des illustrations en couleurs. Je ne parle pas forcément de comics. Mais je n'aime pas m'en tenir au noir et blanc. J'aime quand les pages sont finies. J'aime la couleur. Je trouve qu'elle fait mieux ressortir l'humanité des visages, par exemple. Et un tas d'autres petites choses.

C.B. : La plupart des collectionneurs disent le contraire...
T.C. : C'est parce qu'ils parlent de la différence entre les comics finis, réduits et colorisés, et la page originale en noir et blanc. Et c'est vrai que ça leur permet de mieux voir les détails que l'artiste avait faits. Mais moi, j'ai les pages en noir et blanc sous le nez toute la vie ! (rires) Alors, je préfère la couleur !

C.B. : Prochaine étape : devenir peintre !
T.C. : Je ne sais pas si j'y arriverai un jour... Il faudrait que j'apprenne un tas de choses ! Je ne connais rien à la théorie de la couleur. Il me faudrait acquérir de la technique mais je ne sais même pas utiliser de la peinture à l'huile.... Cela prendrait des années avant que je ne devienne un bon peintre ! Pour l'instant, je me contente de colorier mes dessins...

C.B. : Vous êtes perfectionniste... Et les nombreux détails que vous mettez dans vos planches confirment ce trait de caractère...
T.C. : Disons plutôt que c'est une ruse. Je mets des détails en guise de compensation car ma façon de raconter des histoires est loin d'être la meilleure qui soit. Si vous prenez Mike Mignola, par exemple, il n'a pas un style extraordinaire, mais sa narration est fabuleuse et ses pages sont tellement réalistes ! Je ne possède pas ce talent. Alors, je compense en rendant les pages plus intéressantes par les détails que j'y mets. Je pense que certains diraient que c'est un artifice et que mon travail manque de substance. Peut-être même que c'est un peu vide, si vous lisez l'histoire pour l'histoire, mais, au moins, visuellement, il y a un tas de choses à regarder. Il faut bien faire quelque chose ! Et, contrairement à ce que les gens pensent, je ne dessine pas non plus les détails pour eux-mêmes. Je sais pourquoi je les dessine et où je les mets.

C.B. : Cela doit vous convenir, alors, de travailler avec Jodorowsky qui met lui aussi de nombreux détails dans ses histoires... Vous donne-t-il des instructions très précises ? A-t-il déjà fait les dialogues ?
T.C. : On travaille par scène. Cela représente des "paquets" de trois à cinq pages avec un début et une fin. Pour garder un aspect réaliste à l'histoire, si telle chose doit se finir à cette page, elle se finira à telle page. Pour le reste, il me donne des instructions comme : "Le Métabaron saute de son vaisseau et atterrit sur un monstre". Il ne me donne pas l'angle spécifique de la scène mais, en même temps, son idée est très claire. Et, oui, il a fait les dialogues. Comme ça, je peux mieux voir dans quel état d'esprit sont les personnages.

"Et d'ici quelques temps, je serais vraiment surpris qu'on continue le système actuel avec un dessinateur, un encreur et un coloriste. Ce n'est pas très efficace, finalement..."

C.B. : Ce n'est pas très différent des autres scénaristes avec qui vous avez travaillé, alors ?
T.C. : Non, en effet. Ceux avec qui j'ai travaillé avaient à peu près tous la même façon de présenter les choses.

C.B. : Alan Moore aussi ?
T.C. : Oui. Tout le monde dit qu'il donne des scripts très détaillés mais, en dehors de quelques cases où il voulait vraiment un truc précis, il m'a laissé interpréter ses indications librement.

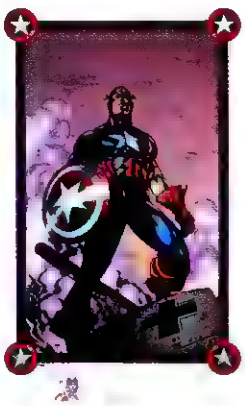
C.B. : Et Scott Lobdell ?
T.C. : Ça dépendait des fois. Certaines fois, il vous donne une page de script pour dix pages d'histoire et, d'autres fois, il vous donne sa version case par case...

C.B. : Votre collaboration sur Wildcats ne s'est pas très bien passée...
T.C. : Disons que notre relation était frustrante pour tous les deux... Nous avions des idées très différentes de ce que nous voulions faire sur ce titre, en fait. Pourtant on avait fait des réunions avant de commencer la série et on avait l'air d'accord, mais après, disons que je n'étais pas ravi de la tournure que l'histoire prenait... On savait depuis le début que ce serait bimestriel, donc je pensais qu'il était mieux de traiter chaque épisode comme une histoire complète, pour que les gens n'aient pas à attendre deux mois à chaque fois pour lire la suite. Et que ce serait bien également que chaque épisode raconte quelque chose de grand, ressemble à un film d'action. Or, le *#1* contenait déjà un tas de discussions, et j'ai peut-être été trop impétueux en pensant qu'il valait mieux réduire les dialogues et accélérer l'action. Du coup, la fin était un peu abrupte, je pense... Et le bouquin en a souffert.

C.B. : Il devait y avoir une scène avec le Pape. C'est vous qui l'avez enlevée ?
T.C. : Il aurait dû y avoir plus de scènes avec le Pape, mais comme je voulais finir cet épisode et que je trouvais que cela n'apportait pas grand chose, j'ai dit : pas question de dessiner tout le Vatican, je n'ai pas le temps. Il ne reste donc plus qu'une seule case où on le voit... J'aurais peut-être dû m'en tenir à l'idée de départ. L'histoire n'aurait sans doute pas été fantastique mais elle aurait été plus cohérente...

C.B. : Lobdell dit que vous avez fait sauter de nombreuses scènes. La seule chose qu'il vous accorde, c'est que faire tenir ses nombreux dialogues dans la place qui vous était impartie était très difficile...
T.C. : Nous avions une divergence de base sur le concept. Dans les épisodes *#2*, *#3* et *#4*, l'équipe sauvait des enfants. Et, un jour, je me suis dit : "Ça fait huit mois que je dessine des enfants. Est-ce que cette équipe aux super-pouvoirs n'a pas autre chose à faire ?" Je n'ai pas de problème avec les enfants, mais ne peuvent-ils pas laisser la police faire ça !

C.B. : Vous auriez voulu quelque chose de plus proche d'Authority, par exemple ?
T.C. : Oui, même s'il ne s'agissait pas de copier *Authority,* bien sûr. J'avais l'impression que nos histoires auraient pu être plus fortes... De toute façon, on s'est quittés après six épisodes, et je pense sincèrement que le titre se porte mieux aujourd'hui que lorsque nous travaillions dessus.



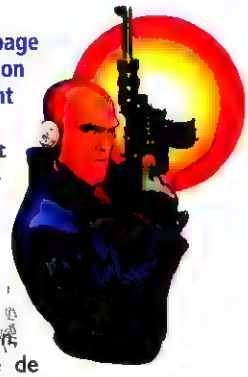
C.B. : Il y a une scène où Zealot offre des gants avec des griffes à Wolverine. Elle a également été reprise dans le dessin animé. Était-ce votre idée au départ ?
T.C. : Je ne sais plus. Je me souviens qu'on m'avait remis deux pages de scripts pour faire 40 pages de comics ! J'ai donc fait à peu près ce que je voulais sur la première moitié de l'histoire... Scott décrivait juste une ambiance de film, avec certaines scènes, et moi je remplissais les blancs... Pourtant, je me rappelle bien que cette scène était là depuis le plan initial. Ça devait être la première fois où on le voyait avec ces gants. Mais était-ce aussi spécifique que ça dans le scénario, je ne m'en souviens plus...

C.B. : N'avez-vous pas été déçu du niveau de la série Wildcats/X-Men en globalité ? Ça partait bien et puis...
T.C. : Vous n'avez pas aimé celui d'Adam Hugues ?

C.B. : L'histoire pas tellement... Mais je suppose que c'est uniquement une question de goût...
T.C. : Je suis un tel fan d'Adam que même s'il dessinait une liste de courses, je crois que ça me plairait ! (rires) Ce dont je me souviens

bien, en revanche, c'est que je devais faire le premier volume en noir et blanc, le quatrième en noir et blanc avec quelques couleurs, et une ambiance dans les gris pour signifier ce monde post-apocalyptique. Mais quelqu'un chez WildStorm a dit que je ne serai pas capable de le faire dans les temps, et ils ont confié ce dernier volume à quelqu'un d'autre. Or, si je ne me trompe pas, j'ai rendu le mien à l'heure, Adam a rendu le sien à l'heure, et le dernier a eu un mois de retard ! Mais bon ! Il y avait une pression assez forte sur ce titre. C'était le premier crossover avec Marvel, alors on ne pouvait pas se permettre de le rater. Tout le monde en devenait un peu paranoïaque ! J'aime bien ce que Matt Broome a fait, même si je pense qu'il a été un peu pressé. Il a fait de son mieux pour la première moitié du bouquin. Après, ça a un peu souffert... En tout cas, je regrette quand même ce 4ème volume... J'avais dessiné les trois ou quatre premières pages...

C.B. : Vous avez fait une pin-up de Captain America ainsi qu'une page dans un épisode version Heroes Reborn. Comment cela s'est-il passé?



T.C. : Le projet était simple : Marvel demandait à plusieurs artistes de faire des pages pour *Captain America*, et j'étais l'un d'entre eux. Je venais de finir *Wildcats/X-Men*, et ils m'ont demandé de faire ma page dans le même style, noir et blanc, que le bouquin. Quant à la pin-up, c'était une sérigraphie, ou un tirage limité, je crois. On les signait et on faisait de petits dessins dessus. Et, si vous regardez bien, à chaque fois, j'ai écrit : "menton bleu", parce que le coloriste s'était trompé. (rires) Il n'était pas ravi que je le fasse remarquer à tout le monde, mais bon... Il devait crier un truc du genre "sales nazis" et, finalement, il n'y a plus de bulle. Ça déséquilibre un peu la page, mais bon...

C.B. : Enfin, vous avez fait quelques dessins, je crois, pour le jeu de rôle des Métabarons qui doit sortir prochainement. Vous êtes joueur, d'ordinaire ?
T.C. : J'ai fait deux dessins pour ce jeu. J'y ai joué il n'y a pas longtemps, c'est sympa. Je connaissais pas mal le principe parce que je jouais à "Donjons et dragons" quand j'avais 13 ou 14 ans. En ce qui concerne les jeux vidéos, j'ai choisi de tout laisser aux USA. Je pense que je passerai une bonne semaine à jouer en rentrant l'année prochaine, mais pas en France ! J'ai fait exprès de les laisser sinon je n'aurais rien fait ici ! Je tâche de ne pas me laisser distraire. En dehors du fait que je veux toujours visiter plus de choses... C'est Paris, quand même ! J'aimerais bien être encore plus intégré, que les gens ne me reconnaissent pas tout de suite comme étant Nord Américain...

C.B. : Mais pour ça il faudrait que vous restiez vivre en France encore beaucoup plus longtemps... Quant à nous, Français, c'est pareil : on nous reconnaît à la minute où on met les pieds aux USA...
T.C. : Oui, mais les gens s'intéressent au fait que vous soyez français, ça a du charme. Alors qu'ici, peut-être que je me trompe, mais je n'ai pas l'impression que les gens aiment beaucoup les Américains... Ce que je peux comprendre. En général, quand vous remarquez un Américain ici, c'est parce qu'il parle plus fort que les autres, qu'il essaye de se faire remarquer... (rires) Dans ces cas-là, je suis ravi de dire que je suis canadien...

C.B. : Une question classique pour finir, quels sont vos personnages préférés ?
T.C. : J'aime beaucoup les Star Wars. J'adorerais faire quelque chose avec ces personnages. J'aime bien Spider-Man. Avant, j'aimais beaucoup les X-Men, Batman et Superman, évidemment. Et j'aime surtout la Science-Fiction.

Entretien réalisé par [Lise Benkemoun]

Jim Valentino
En 5 dates

- 1990 : Guardians of the galaxy (#1 à 20)
- 1992 : Fondation d'Image Comics
- 1993 : 1993 : 1963 avec Alan Moore
- 1994 : Shadowhawk, son creator-owned
- 1999 : Valentino est nommé P-DG d' Image Comics après le départ de Larry Marder.

> Jim Valentino, grand gourou d'Image Comics & indépendantiste...

D'ordinaire, nous rechignons à interviewer les businessmen des comics pour ne nous pencher que sur les artistes. Mais Jim Valentino est un cas à part. D'abord parce que c'est un vrai fan de comics, qu'il a lui-même dessiné et scénarisé plusieurs titres, et surtout parce qu'il est l'un des sept fondateurs d'Image avec Todd McFarlane, Marc Silvestri, Erik Larsen, Rob Liefeld, Whilce Portacio et Jim Lee. Après un petit tour ailleurs, il est aujourd'hui le boss d'Image et il nous raconte comment il a relevé le studio en moins d'un an...

Comic Box : Vous n'avez plus le temps de dessiner ni de scénariser des comics. Cela ne vous manque pas ?
Jim Valentino : Non. (rires) Ce n'était pas vraiment une question de temps, en fait. Au bout de vingt ans, j'avais envie de faire autre chose, d'essayer une direction différente.

C.B. : De quoi êtes-vous le plus fier quand vous regardez ce qu'Image a fait en 2000 ?
J.V. : De plusieurs choses. D'avoir redessigné complètement notre section dans Previews (le catalogue qui permet aux comic-shops du monde entier de passer leurs commandes de comics et d'objets). Je pense qu'elle est désormais plus informative et plus jolie. Et d'avoir signé de grands artistes comme Joe Madureira, Kevin Smith, Warren Ellis, Tom De Falco, George Pérez, etc. D'avoir désormais avec nous pas mal de vieux amis, et quelques nouveaux. En bref, on a fait une bonne année.

Jim Valentino a tenu plus de 20 numéros sur cette série mineure de Marvel.

C.B. : Le fait de récupérer Joe Mad en direct chez Image est effectivement une belle victoire. Comment cela s'est-il passé ?
J.V. : Joe avait discuté avec Erik Larsen de cette éventualité. Erik était donc venu nous en parler pour avoir notre sentiment. Évidemment, on a dit qu'on serait ravis ! Il en a donc rediscuté avec Joe, et on s'est assis tous ensemble. On a alors défini nos besoins et nos envies, afin de mettre sur pied le meilleur arrangement possible pour tout le monde.

C.B. : Vous êtes prêts pour accueillir Scott Campbell...
J.V. : Je ne sais pas... Il n'a pas vraiment pris sa décision... C'était vraiment le choix de Joe. Évidemment, la porte est ouverte, comme elle l'est pour tous les talents du calibre de Jeff... Ou pour les autres, d'ailleurs. Nous n'avons pas de préjugés, tout le monde peut venir chez Image!

C.B. : Vous faites un travail d'éditeur sur les titres ?
J.V. : Non. Ce n'est pas mon boulot, ni celui de personne chez Image. Les créateurs possèdent leurs séries et ils les dirigent comme ils l'entendent. On se contente de les conseiller sur l'aspect commercial, sur le marketing, etc. À la rigueur, on donne notre avis sur une couverture, mais sur une histoire ou une page, jamais.

C.B. : Vous faites se rencontrer des artistes que vous verriez bien travailler ensemble ?
J.V. : Non plus. Je veux que les artistes travaillent avec des gens qu'ils connaissent et avec lesquels ils s'entendent bien, qu'ils viennent nous voir avec une équipe qui marche. Prenons l'exemple de Kurt Busiek. Il voulait travailler avec Stuart Immonen car il pensait qu'il serait le plus à même d'apporter à son script la vision qu'il fallait pour convaincre les lecteurs de lire *Shockrockets* ou *Superstar*. Qui suis-je pour dire à Kurt : non, je te verrais mieux bosser avec un autre dessinateur ! Pas question, c'est leur série, et je pense que le fait qu'ils soient heureux de travailler ensemble améliore la qualité du bouquin. La seule chose qu'on se permet, c'est de suggérer de faire appel à des personnes qu'on connaît pour le lettrage ou la couleur, parce que c'est dur à trouver et que nous travaillons avec des gens supers comme Brian Haberlin ou Liquid. Mais on ne s'investit pas plus, on se contente de dire : untel ou untel est un mec bien, voici son téléphone, on ne connaît pas son emploi du temps, ni ses tarifs, voyez avec lui ! Pour le reste, pas d'interférence.

C.B. : Quelle différence y a-t-il entre Image Central et Image Comics?
J.V. : Image Comics, c'est Todd McFarlane Productions, Top Cow, Erik Larsen et Image Central réunis. Image Central est l'endroit où sont publiés tous les titres qui n'appartiennent ni aux studios que j'ai cités ni à moi-même.

C.B. : Quelle est la vision que véhicule Image, celle que vous expliquez à tous les nouveaux arrivants ou à ceux qui veulent intégrer Image ?
J.V. : De façon simple et basique, ce qu'Image vous offre, c'est la possibilité de contrôler vos personnages, votre destin. Vous créez un titre, c'est votre bouquin. On vous aidera pour le côté business, pour le juridique, pour le marketing, pour la promotion ou pour lancer le titre, mais l'aspect créatif reste entre vos mains. C'est la liberté que la plupart des créateurs recherchent. Vous êtes chez vous, personne ne peut vous mettre dehors. C'est votre maison. Vous choisissez d'investir du temps, mais tout vous appartient.

C.B. : En contrepartie, c'est le créateur qui prend tous les risques ou presque...
J.V. : C'est vrai. Vous n'êtes pas payé à la page et vous récupérez votre mise sur les ventes. Donc, si vous voulez gagner de l'argent à court terme, sans doute n'est-ce pas un bon calcul de venir chez Image. Allez chez Marvel ou DC et travaillez sur des personnages

SHADOWHAWK : le creator-owned de Jim Valentino en 1992. Un sous-Wolverine cyber typique des débuts d'Image.

que vous ne posséderez jamais. Pour venir chez Image, il faut avoir l'esprit d'entreprise, la volonté d'être son propre patron, et suffisamment de confiance en soi pour tenter le coup. C'est vrai qu'il n'y a pas de ligne médiane entre les deux systèmes : vous vous lancez ou non, c'est blanc ou noir...

C.B. : Sur quels critères vous basez-vous pour sélectionner les comics qui peuvent être siglés Image et ceux qui ne le peuvent pas ?
J.V. : Je recherche l'originalité et un certain niveau d'excellence dans l'exécution, en ce qui concerne l'histoire et le graphisme. Je recherche également des personnes sur qui on va pouvoir compter, c'est-à-dire des personnes qui vont sortir leurs titres à l'heure. Je recherche des choses dont je pense qu'elles trouveront leur public, c'est-à-dire des titres auxquels je crois. Enfin, je recherche des projets qui dureront plus de trois épisodes, des projets qui vont pouvoir évoluer, grandir, se développer. Ce n'est pas simple... Enfin, je peux accepter de sortir un titre dont je pense qu'il ne sera pas un succès commercial, mais dont j'ai le sentiment qu'il doit être publié pour son mérite artistique. Dans un cas comme dans l'autre, je dois toujours faire des paris...

C.B. : Aviez-vous essayé de convaincre CrossGen de venir dans le giron d'Image ?
J.V. : Non. Je n'ai rien tenté de ce côté-là. Nous n'avons pas discuté de cela entre nous. Marc Alessi avait sa vision, il savait ce qu'il voulait pour son studio, et c'est à peu près le contraire de ce qu'est Image ! (rires) On se connaît, on s'apprécie, mais non...

C.B. : On dit que vous aviez viré des titres comme «Exposure» ou «Jade warriors» parce qu'ils étaient trop sexy. Pourtant, les filles de Top Cow sont rarement en col roulé... Quelle est votre version de l'histoire?
J.V. : Je n'ai pas beaucoup de commentaires à faire sur cette histoire. Disons qu'ils n'ont pas été virés, mais qu'Image a décidé de ne plus être associé à ces titres parce que nous les trouvions offensants pour pas mal de personnes... Ils n'étaient pas seulement sexy, pour être honnête. En dehors de ça, en ce qui concerne Top Cow, Marc est actionnaire d'Image et, comme tous les actionnaires, il possède cette compagnie. Par conséquent, il fait ce qu'il veut, il est chez lui ! On ne lui dit pas ce qu'il doit faire, c'est lui qui nous le dit... Il n'y a que quatre personnes qui détiennent ce pouvoir : Todd, Marc, Erik et moi. Nous sommes les chefs, les autres doivent faire ce qu'on dit ! (rires) C'est cool d'être les rois...

C.B. : Vous n'avez donc aucune prise sur Todd ou Marc ?
J.V. : Non, aucune, zéro, niet ! Et je n'en veux pas. Nous sommes là pour leur faciliter la vie. Je peux les appeler en tant qu'ami ou en tant qu'associé et leur demander si ça ne les dérangerait pas de faire ça ou ça, ce qu'ils pensent de telle ou telle chose, mais c'est tout. Il y a une ligne à ne pas dépasser, et je ne la dépasserai pas. Nous l'avons fixée au début, et nous savons tous où elle se situe. (rires) Les gens n'ont pas l'air de le comprendre !

C.B. : Qu'est-ce qui a changé entre le moment où vous avez fondé Image et celui où vous y êtes revenu en tant que rédacteur-en-chef ?
J.V. : Tout, en fait ! (rires) L'industrie tout entière a changé ! On vendait 1 million d'exemplaires à l'époque...

C.B. : Au départ, le fait d'être nombreux a sans doute été une force, mais aujourd'hui, alors qu'Image rassemble des voix différentes, n'est-ce pas devenu une faiblesse ?
J.V. : Cela a toujours été la plus grande force et la plus grande faiblesse d'Image à la fois. Depuis le premier jour, nous avons décidé que chaque personne resterait un individu à part entière avec son propre agenda et ses propres projets à l'intérieur d'Image. Image est comme une salle à manger. Une chaise toute seule, ce n'est rien qu'une chaise, mais mettez plusieurs chaises ensemble et une table et vous aurez une salle à manger. C'est cela Image. Si nous étions une compagnie normale, comme Marvel ou DC, nous aurions les droits de tous les bouquins que nous publions et nous aurions la possibilité de virer un créateur de sa série. Or, depuis le début, nous avons décidé que cela ne serait pas possible...

C.B. : N'avez-vous pas l'impression que certains studios se sont construits au détriment d'Image?
J.V. : Non. Ils sont absolument essentiels à ce qu'est Image. C'est exactement ce que nous avions prévu, et c'est comme ça que ça doit marcher. Nous avons juste assez de coopération pour que l'ensemble fonctionne et juste assez d'autonomie pour ne pas se sentir enfermé. C'est le meilleur des deux mondes.

C.B. : À l'heure où Marvel et DC réactivent le circuit des marchands de journaux, n'avez-vous pas besoin de trouver de nouveaux débouchés pour vos comics, comme internet, les magasins de jouets, etc. ?
J.V. : Nous avons déjà publié un tas de titres qui ont été vendus dans les magasins de jouets, et même chez les marchands de journaux, mais il y a un tas de problèmes à gérer, tels que les retours, qui font que ce n'est pas notre priorité aujourd'hui. En revanche, nous venons de signer un contrat de distribution avec le groupe LPC, qui permettra à nos comics d'être présents dans des chaînes de librairies comme Barnes and Nobles et nous regardons sérieusement ce qui se passe sur internet. Donc, oui, nous cherchons de nouveaux débouchés...

"Pour venir chez Image, il faut avoir l'esprit d'entreprise, la volonté d'être son propre patron, et suffisamment de confiance en soi pour tenter le coup."

C.B. : Le fait d'avoir Joe Quesada en face est-il un nouveau challenge ?
J.V. : C'est une bonne chose pour Marvel. J'étais sincèrement content quand je l'ai appris, comme beaucoup d'autres personnes dans cette industrie. Joe amène de l'intelligence, de la créativité et un bon instinct. J'espère qu'il réussira à rendre Marvel aussi fort qu'il devrait l'être. D'autant plus que si c'est le cas, ça profitera à tout le monde. (rires) En tout cas, je lui souhaite vraiment de réussir au-delà de ses espérances.

C.B. : Todd est contre les crossovers et toute compromission avec Marvel. Marc, lui, est plus

De l'héroic Fantasy à la science-fiction, on trouve de tout chez Image...

Même dans les projets les plus loufoques, comme ici avec Sonic, Jim Valentino a servi les intérêts d'Image Comics...

souple. Et vous, qu'en pensez-vous ?
J.V. : Tout d'abord, si vous interrogez chacun des créateurs d'Image, vous verrez qu'ils pensent tous qu'Image a été créé pour une raison différente. À mon avis, Image a été créé pour que chacun puisse faire ce qui lui plaît. Il y a quelques temps, j'ai fait du *Sonic* pour Archie Comics parce que mon plus jeune fils adorait ces comics, que je n'avais encore jamais dessiné d'animaux rigolos et que ça m'amusait ! Je n'étais pas bien payé, c'était un boulot de commande et les personnages ne m'appartenaient pas. Mais ça me plaisait. C'est ça l'auto-détermination. Alors, si Todd ne veut plus jamais entendre parler de Marvel et de leurs personnages, et qu'il ne veut rien avoir affaire avec eux, que Dieu le bénisse et qu'il lui donne les moyens de faire ce qu'il veut. De même, si Erik Larsen s'éclate sur les *Defenders* et un tas d'autres bouquins de chez Marvel, je lui souhaite la même chose. Cela dépend des gens !

C.B. : Ce qui ne nous dit pas vraiment ce que Jim Valentino ferait...
J.V. : O.K. Si Marvel ou DC me proposaient quelque chose qui me plaît, je dirais oui.

C.B. : Vous obtenez d'assez bons scores avec «Gear Station» ou «Red star». Pensez-vous que les comics en 3D soient le futur de cette industrie ?
J.V. : Je pense que c'est une forme d'art très vivante et tout aussi méritoire que le noir et blanc ou que n'importe quel autre procédé. Ça marche pour les deux titres dont vous parlez, mais ça ne marcherait certainement pas pour d'autres. Il s'agit là encore d'une option créative. Y aura-t-il de plus en plus de bouquins en 3D ? Je crois que oui. Et encore meilleurs que *Red Star* parce que les jeunes qui arrivent aujourd'hui ont été élevés avec les ordinateurs et avec ce style. Mais, là encore, ça dépend des histoires. Certaines seront bien servies par ce procédé, d'autres moins. Quant au procédé en lui-même, il est très bon, je pense, surtout quand vous êtes aussi douée que l'est l'équipe de *Red Star*.

C.B. : Le fait d'avoir dans votre équipe des gens un peu extérieurs aux comics, comme Kevin Smith ou Joe Michael Straczynski, permet-il d'enrayer les baisses de ventes catastrophiques ?
J.V. : En tout cas, ça ne peut pas faire de mal ! (rires) C'est bête à dire, mais meilleurs seront nos comics, et plus grandes seront nos chances de les voir se vendre. Je pense que les comics étaient un peu fatigués ces derniers temps mais là, je trouve vraiment que l'industrie en globalité se reprend et sort de très bons titres. Tous les éditeurs, petits ou grands, ont quelques pépites. C'est une force. Et c'est ça qui nous sauvera, à mon avis : de bonnes séries, bien écrites, bien dessinées.

C.B. : Ces dernières années, tous les studios semblaient rêver d'adaptations ciné, pas vous ?
J.V. : D'abord, sur le principe, Image ne peut pas vendre des droits qu'il n'a pas ! Les créateurs d'Image peuvent le faire individuellement mais pas nous en tant que compagnie. Tout le monde rêve de cet eldorado, d'une réussite comme les *Tortues Ninja*, mais il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus... Là encore, ça dépend de ce que vous voulez faire. Personnellement, j'ai toujours voulu faire des comics et rien d'autre. Je me fous d'Hollywood, je me fous des jouets, ça ne veut rien dire pour moi. Il n'y a que les comics qui comptent à mes yeux. Je n'ai jamais changé d'avis là-dessus. Les jouets et le reste, c'est bien pour les autres, mais moi, ça ne m'intéresse pas.

C.B. : Vous devez être fan de comics depuis un sacré nombre d'années pour parler comme ça...
J.V. : Oui. J'ai commencé à gribouiller devant la télé lorsque j'avais deux ans, je crois. Et mon père, qui était un fan des comics sur la Seconde Guerre mondiale, a remarqué que je dessinais des cartoons ! Alors, il a recommencé à acheter des comics pour moi ! Si bien que j'ai commencé l'école à 4 ans parce que je savais lire, grâce aux comics ! Et aujourd'hui j'ai 47 ans, alors faites le calcul ! J'en achète toujours, j'en lis toujours, je les collectionne toujours et, par-dessus tout, je les aime toujours.

C.B. : Je supose donc que vous avez élevé votre fils dans le même esprit...
J.V. : Les deux, oui ! Le premier a 14 ans et l'autre 17. L'aîné est un vrai fan et l'autre est plus attiré par le style anime. La décoration de ma maison a effectivement l'air d'avoir été choisie par un garçon de 10 ans. Il y a des jouets partout, des posters, des lithos, etc. C'est un véritable musée ! Mes amis se moquent de moi à chaque fois qu'ils viennent à la maison ! C'est comme vivre dans un magasin de jouets, mais ça me plaît, et à mes fils aussi ! (rires)

C.B. : Peut-être aussi que ça vous permet de rester jeune...
J.V. : Peut-être... J'aime bien croire que oui ! (rires)

Entretien réalisé par [Lise Benkemoun]

Powers de Brian Michael Bendis, une des franches reussites d'Image Comics en l'an 2000.

Les projets 2001 chez Image...

"En ce moment, on travaille activement sur les trade paper-back de *Red Star* et de *Mage, the hero defined* (Matt Wagner, mars 2001). On lance la première mini-série de Warren Ellis, *Ministry of space* (avril 2001). Une nouvelle série appelée *Dollz* (Randy Green, avril 2001 également). Un nouveau trade paper-back d'*Age of Bronze* (Eric Shanower) qui serait l'occasion pour vos lecteurs de découvrir l'une de mes séries préférées, que j'aimerais faire partager à plus de gens parce que je trouve que c'est beau et bien écrit. *Rail* de Dave Dorman, en qui nous croyons beaucoup. *Battle Chasers*, évidemment. *Electropolis* par Dean Motter. Puis on arrivera aux bouquins de Kevin Smith (juin 2001) : 3 épisodes de *Bluntman* et *Chronic*, les comics que dessinaient les personnages de *Méprise Multiple* (Jason Lee et Ben Affleck), reliés à la fois à ce film et au prochain film de Smith. Sans compter la réimpression des *Clerks* et des *Jay and silent Bob*, avec de nouvelles couvertures, et la suite des aventures de ce duo loufoque. Également un grand bouquin appelé *Low Tribe*, par Joshua Dysart (*Violent Messiahs*) et Rick Morales. Ça ressemble à un film de Disney sur papier, c'est vraiment beau, et pas niais du tout ! Plus *Shidima*, le nouveau titre de la bande de Dreamwave. Et un tas d'autres que j'oublie... J'ai aussi sur mon bureau une proposition de la part d'un grand artiste, que je pense accepter, mais je ne peux pas vous en parler avant d'en avoir discuté avec lui ! (rires) Plus un livre de coloriage et de jeux sur Powers, des nouveaux *Wu-Tang*, *Aria* sur un rythme beaucoup plus régulier avec un nouvel artiste, qui est excellent, et toujours de très belles couvertures de Jay Anacleto. Les lecteurs de cette série ne vont pas être déçus. Les autres non plus, d'ailleurs. Je pense qu'en 2000, on a fait chauffer les boules, et qu'en 2001, on fera un strike !"

En 2001, Diana Prince alias Wonder Woman passe, comme une flopée d'autres héros de DC comics, le cap des 60 ans. Pourtant, il ne viendrait l'idée à personne de la traiter de grand-mère des super-héros. Fil conducteur de l'image féminine dans les comics, elle a traversé la libération de la Femme et vécu plusieurs liftings idéologiques et graphiques... En 2001, le teint toujours aussi frais et le bustier doré toujours rebondi, la merveille faite femme est d'ailleurs l'objet de plusieurs projets d'importance.

WONDER WOMAN

Sexagénaire & Sex-Symbol

Happy birthday Lady Diana ! À défaut d'avoir été la première super-héroïne, Wonder Woman se retrouve aujourd'hui la doyenne des super-héroïnes. Ses copines de promotion, créées pendant la période de l'avant-guerre, sont depuis longtemps oubliées, parties en maison de retraite sans laisser d'adresse. Et les héroïnes récentes ? Ah ! Les petites nouvelles devront s'accrocher encore longtemps avant d'arriver à égaler sa carrière. Wonder Woman, avec, à son actif, les 328 épisodes de sa première série et les 165 autres déjà parus dans le cadre de l'actuel second volume, plus une flopée d'apparitions dans d'autres magazines (*Sensation Comics*, *Justice League*, etc.), enfonce tous les records féminins en la matière.

De Wonder Woman, tout le monde (ou presque) garde le souvenir de l'actrice Linda Carter se trémoussant dans un slip bleu aux étoiles argentées, à l'époque où le disco régnait en maître. Ceux qui connaissent principalement le personnage via sa carrière dans les comics voient en elle l'archétype même de la super-woman. Du mythe super-héroïque décliné au mode féminin. Il faut dire que cela a toujours été sa carte de visite en quelque sorte. À commencer par cette histoire de la jeune Diana, princesse du royaume des Amazones, situé dans une île paradisiaque, et fille d'Hippolyte. Elevée au sein d'un environnement exclusivement féminin, la princesse tombe un jour sur un brave militaire américain, Steve Trevor, et découvre alors le monde de l'Homme. Forte comme Superman, parée d'un lasso magique et de bracelets pouvant repousser les balles de revolvers, Wonder Woman accompagne alors Trevor jusqu'en Amérique où elle va faire régner le Bien.

La WW d'origine. Mignonne et naïve, comme le voulait l'époque...

Mais, depuis 1941 (date de la création du personnage), de l'eau a coulé sous les ponts. L'image de la femme, dans le monde réel, n'a cessé d'évoluer et cette transformation n'a cessé d'avoir des effets sur l'héroïne. Bon an, mal an, Batman et Superman sont restés des icônes imperturbables, indémodables. Certes, il a bien fallu, de temps en temps, donner un coup de balai pour les dépoussiérer un peu mais, globalement, leur attitude est restée cohérente. Quand on ouvre un comic-book de Superman, peu importe de quand il date, il y a des éléments qu'on retrouvera immanquablement. Mais Wonder Woman, à la base, était plus qu'une "simple" héroïne : c'était UN super-héros dont le gimmick était d'être une femme.Alors que la série n'en était qu'à ses premiers numéros, les scénaristes renvoyaient une image guère flatteuse de la belle amazone qui apparaissait, la plupart du temps, comme une ravissante idiote, quoiqu'héroïque et super-forte. En raison des préjugés de l'époque, elle devait toujours être en retrait par rapport à l'Homme, lui être inférieure, au moins sur certains points. De là découlent certains éléments de son mythe, comme son talon d'Achille un tantinet machiste : si un homme arrive à l'enchaîner ou si elle se marie un jour, elle perdra tous ses pouvoirs (c'était en tout cas dit dans un certain nombre de ses aventures parues dans les années 40/50). Il y avait aussi cette première période risible de la Justice Society où tous les autres super-héros mâles (dont certains considérablement moins forts que Diana) partaient à l'aventure et où elle restait au bureau... Parce qu'elle était la secrétaire de l'équipe !

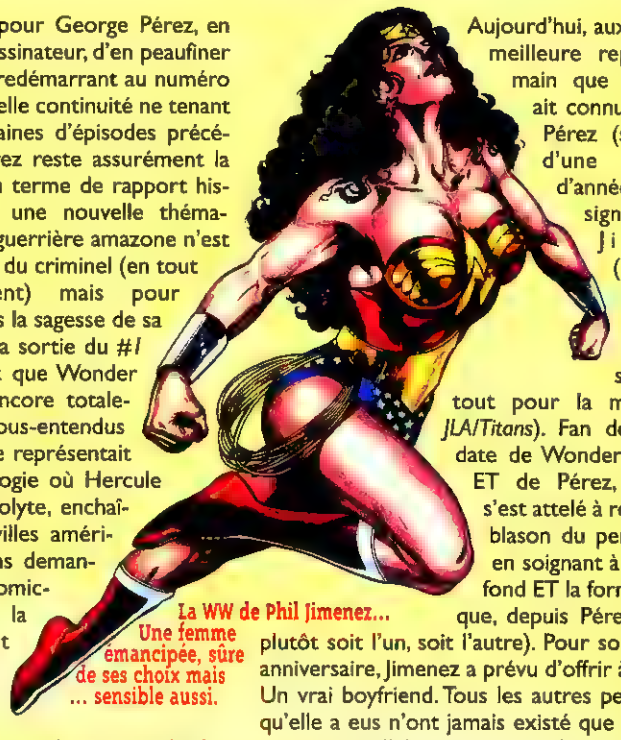
Le reste du temps, les scénaristes, d'un point de vue strictement narratif, la traitaient comme un "mec" : ils insèraient le personnage de Wonder Woman dans la trame d'un scénario qui aurait tout aussi bien pu être attribué à un Superman ou à un Captain America. Il n'est d'ailleurs pas du tout sûr que certains auteurs ne se contentèrent pas de revendre des scripts en remplaçant le nom d'un héros

par la mention "Wonder Woman". Dans ces épisodes-là, plutôt étranges, Wonder Woman adoptait des comportements d'homme et on voyait même des jeunes femmes l'embrasser pour la remercier de les avoir secourues. D'où ce que certains dénoncèrent, à l'époque, comme des relents de lesbianisme, dans une époque où cela n'était pas du tout bien vu. Du coup, on la dit asexuée, ce qui peut paraître bizarre quand on connaît son accoutrement au décolleté révélateur. Un tantinet plus "carrée" (genre cliché de la nageuse Est-allemande) dans ses aventures des années 60, Wonder Woman entretenait, par exemple, des relations très génériques avec ses co-équipiers de la Ligue de Justice. Les dialogues qu'on lui prêtait auraient aussi bien pu être ceux d'Aquaman ou de Batman. À l'époque, Wonder Woman, c'était en quelque sorte un super-héros masculin à qui l'on avait rajouté une poitrine en guise de valeur ajoutée. En fait, on peut se demander tout simplement si les scénaristes du DC de l'époque, tous des hommes, savaient quel comportement adopter face à une image de la femme qui, dans les sixties, commençait à se transformer. Il y avait un autre problème : en suivant Steve Trevor en Amérique, en 1941, Wonder Woman avait adopté l'identité d'une infirmière militaire, avant de devenir la secrétaire de Trevor. En pleine guerre du Vietnam, un conflit pas vraiment bien vu par une partie des teen-agers américains, ce n'était plus tellement les mœurs de Wonder Woman qui posaient problème mais ses activités en temps que "simple" Diana Prince.

Parce que, par ailleurs, les ventes de *Wonder Woman* s'essouflaient, sur la fin des années 60, DC s'était mis en tête de devenir socialement impliqué... Par exemple, l'archer Green Arrow n'allait plus être un milliardaire mais un défenseur du peuple qui découvrait les ravages que peut causer la drogue sur son sidekick Speedy. L'éditeur se mit en tête de faire de *Wonder Woman*, par rapport aux autres comic-books de super-héros, ce que *Madame Figaro* est au *Figaro* tout court. En 1968, dans *Wonder Woman #178*, Diana, privée de ses pouvoirs, cesse d'être militaire et met aux orties son costume étoilé : elle ne sera plus qu'une simple femme moderne, en costume de ville, ayant pour seul moyen de défense les cours d'arts martiaux que lui donnait le chinois Ching. En quelque sorte, la BD devenait *Drôles de Dames*... Avec une seule "Dame" et s'éloignait du genre super-héros. Cette période dura jusqu'en 1972 (quatre ans quand même), date à laquelle l'éditeur fit machine arrière et fit en sorte que l'héroïne retrouve ses pouvoirs, son costume... Et même son statut de bureaucrate... Finalement, elle ne travaillerait plus pour l'armée mais pour le compte de l'ONU, organisation plus politiquement neutre.

Redevenant une pure série super-héroïque au premier degré, Wonder Woman n'allait plus s'interroger sur sa place dans la société avant le milieu des années 80. Le magazine, à nouveau en perte de vitesse, sera cette fois-ci interrompu... Pendant quelques mois.

Le temps nécessaire pour George Pérez, en tant que scénariste/dessinateur, d'en peaufiner une nouvelle version, redémarrant au numéro 1 avec une toute nouvelle continuité ne tenant pas compte des centaines d'épisodes précédents. La période Pérez reste assurément la meilleure à ce jour en terme de rapport histoire/graphisme, avec une nouvelle thématique : cette fois-ci, la guerrière amazone n'est pas venue pour casser du criminel (en tout cas pas directement) mais pour apprendre aux mortels la sagesse de sa civilisation d'origine. La sortie du #1 du Volume 2 prouvait que Wonder Woman n'était pas encore totalement affranchie des sous-entendus sexuels : la couverture représentait la scène de la mythologie où Hercule capture la reine Hippolyte, enchaînée. Dans certaines villes américaines, des associations demandèrent à ce que le comic-book soit retiré de la vente, le jugeant "dégradant pour l'image de la Femme". Un comble puisque l'intérieur de la BD dénonçait au contraire les injustices dont les femmes avaient souffert tout au long de l'Histoire. Passé George Pérez, on s'éloigna cependant de cette quête de sens pour refaire de Diana une super-héroïne pure et dure. Une fausse mort "à la Superman" ainsi qu'une mémorable période dessinée par Mike Deodato, remplacé ensuite par John Byrne, ne changèrent rien à l'affaire. Malgré la qualité de certains graphismes, "WW" continuait à taper sur des ennemis interchangeables, souvent (principalement sous le règne de Byrne) empruntés au reste du DC universe (Etrigan, Darkseid...).



La WW de Phil Jimenez... Une femme emancipée, sûre de ses choix mais ... sensible aussi.

Aujourd'hui, aux USA, la meilleure reprise en main que l'héroïne ait connue depuis Pérez (soit plus d'une dizaine d'années !) est signée Phil Jimenez (que les lecteurs français connaissent surtout pour la mini-série *JLA/Titans*). Fan de longue date de Wonder Woman ET de Pérez, Jimenez s'est attelé à redorer le blason du personnage en soignant à la fois le fond ET la forme (alors que, depuis Pérez, c'était plutôt soit l'un, soit l'autre). Pour son 60ème anniversaire, Jimenez a prévu d'offrir à Diana... Un vrai boyfriend. Tous les autres petits amis qu'elle a eus n'ont jamais existé que dans des univers parallèles, comme sa liaision avec le Superman de *Kingdom Come*. Phil Jimenez (ironiquement, puisqu'il s'agit d'un des créateurs de comics le plus ouvertement gay) tourne donc le dos à la théorie de la "Wonder Woman lesbienne" (puisqu'élevée sur une île seulement peuplée par des femmes), que plusieurs auteurs (dont Joe Quesada en d'autres temps) auraient bien voulu imaginer si DC leur avait laissé le contrôle sur le personnage. Les autres cadeaux d'anniversaire de Wonder Woman se présentent sous la forme de deux liftings distincts.

Stan Lee, le scénariste initial du Marvel Universe, concurrent historique de DC, passe en effet du côté de l'ennemi le temps d'un maxi projet qui lui permettra d'en réinventer tous les personnages principaux. Dont Wonder Woman, bien sûr. Cette nouvelle version, dessinée par Jim Lee (avec une couverture d'Adam Hughes), n'est pas sans rappeler la Diana de 1968 : dans la quinzaine de pages qu'il nous a été permises de voir, l'héroïne apparaît surtout en civil, même si la couverture révèle un nouveau costume (cette fois dénué de référence au drapeau américain) qu'elle ne manquera sans doute pas de porter.

L'autre lifting viendra d'Alex Ross et de Paul Dini : après avoir marqué les anniversaires de Superman, Batman et du premier Captain Marvel par la sortie d'albums géants peints, le tandem en consacrera un à Wonder Woman. Pas une réinvention de plus mais bien la célébration de l'héroïne sous son profil classique, sous l'angle que Ross semble préférer (puisque c'est la deuxième fois, avec *Kingdom Come*, qu'il la décrit ainsi) : celui d'une guerrière née, un tantinet acerbe, prête à tout, y compris le conflit, pour assurer la paix.

Trois profils assez différents pour un même anniversaire et qui prouvent qu'en 60 ans, les auteurs, éditeurs et lecteurs de comic-books n'ont toujours pas épuisé cet éternel sujet qu'est la femme !

[Zemo]

Quand Jim Lee s'attaque à WW, c'est pour un autre Lee... Stan.

Le Choc

TEXTE : ANTOINE MAUREL - DESSINS/COULEURS : GUILE/SOUL - DESSINS/COULEURS (SD) : OLIVE-STEPH-PERU

Attention, ce mois-ci, cerveaux fragiles s'abstenir. En effet, il vous faudra peut-être une bonne dose de Prozac au sortir de cette rencontre aux frontières de l'étrange. Ce n'est pas que Carnage ait une psychologie tout en finesse, bien au contraire, mais la grammaire de Bizarro suffira à donner une complexité extrême à ce duel entre clones maléfiques. Alors, "mauvaise chance"...

Conflit des générations

Contrairement à son adversaire, relativement récent, Bizarro est plutôt à classer dans la catégorie des "vieux de la vieille". Apparu dans les pages de *Superboy* vers la fin des années 50, il était supposé ne jouer les sparring-partners que le temps d'un épisode. Né des expérimentations malsaines d'un scientifique (dont on apprendra vite qu'il œuvrait pour le compte de Lex Luthor), cet étrange personnage était une sorte de créature de Frankenstein calquée sur Superman. Au-delà de la ressemblance physique, il possédait les pouvoirs de l'homme d'acier, mais inversés, du genre vision réfrigérante. Enfin, sa syntaxe était totalement décalée, ce qui le rendait incompréhensible : globalement, il inverse aléatoirement certains mots de ses phrases ou rajoute des négations pour exprimer son approbation. Bizarro connut une fin expéditive à la fin de cette brève apparition. Mais c'était sans compter les fans qui réclamèrent son retour à corps et à cris. Du coup, le concept fut développé à l'extrême : l'employé de Luthor n'avait pas créé un simple clone perverti mais une machine à fabriquer des clones pervertis. Du coup, de nombreuses versions "bizarresques" de l'entourage de Supes (Loïs Lane, Jimmy Olsen, etc.) firent leur apparition, puis, bien vite, furent rejoints par les "versions dérivées" de personnages célèbres (JFK, Marilyn, entre autres). Comme ça commençait à faire beaucoup, tous les clones ont migré vers le "Bizarro World", une planète carrée où tout est régi par les lois bizarresques, la syntaxe et tout ce qui s'ensuit. Au fond, Bizarro n'est pas un mauvais bougre. Mais, récemment, la tension semble avoir monté d'un cran entre le modèle et son double, à l'issue de la saga "Superman : Arkham", qui a vu revenir un Bizarro encore un peu plus crétin qu'avant. Difficile de faire pire, en revanche, avec Claytus Kasady. Ce digne élève d'Hannibal Lecter était enfermé dans la même prison que Venom. Et lorsqu'un bout du symbiote s'est détaché d'Eddie Brock, Kasady n'a pas hésité à s'ouvrir les veines pour fusionner avec lui et devenir un nouveau modèle de créature sym-

Titans

BIZARRO VS CARNAGE

biotique : Carnage. Animé par l'esprit d'un tel psychopathe, il représente l'une des pires menaces que Spider-Man ait eues affronter - à côté, Venom est d'une nature douce et réfléchie. Il avait rassemblé quelques criminels de second ordre autour de lui, pour se constituer une "famille", à l'occasion de la saga "Maximum Carnage". Depuis, le symbiote de Claytus a été réabsorbé par Venom et il a sombré dans la démence la plus totale, apparaissant peinturluré de rouge sang pour tenter de faire durer la légende. Mais il est évident qu'ici, pour ne pas nuire à la beauté du combat, nous prendrons en considération le Carnage de la grande époque.

Un duel rhétorique ?

L'un des gros problèmes que peut rencontrer Clark Kent, c'est lorsque son "ami" Bizarro vient lui rendre une petite visite pour l'"aider". En clair, ça veut dire qu'un de ses pires ennemis revient lui pourrir la vie. Mais dans la tête de Bizarro, ça ne tourne pas pareil. Aussi, Supes aurait fort bien pu orienter son clone vers Carnage afin de l'occuper sainement quelques heures. Donc, logiquement, Bizarro se serait proposé pour aider le malfaisant symbiote dans la réalisation de quelque plan diabolique. Ça sonne très mélo présenté de cette façon mais bon, que voulez-vous, Carnage est comme cela : c'est le méchant dans toute sa splendeur. Il est mauvais, point barre. Mais il serait fatalement tombé sur un os à un moment ou à un autre : la syntaxe bizarrienne. En effet, ce n'est pas juste un simple effet de style (les fans américains ont d'ailleurs récemment remercié Jeph Loeb par courrier pour sa maitrise de l'écriture bizarresque) : il vit sur une planète où tout le monde parle comme ça. Il est donc à peu près certain qu'il interprétera de travers le plan de Carnage, ce qui aura pour effet d'énerver Claytus Kasady et de dresser ces deux déjantés l'un contre l'autre. Un combat assez âpre pourra alors s'engager, Carnage ne faisant pas dans la dentelle. Contrairement à Venom, qui résulte d'une sorte de partenariat entre Eddie Brock et le symbiote (bien illustrée par sa papale utilisation du "nous"), Claytus et la substance extraterrestre ne font qu'un, l'un et l'autre étant de toute manière animés du même appétit de meurtre. Mais il va découvrir que s'attaquer à Bizarro, c'est autre chose que de casser du héros. Pire, c'est assez ressemblant, mais il y a toujours un point de décalage assez indétectable si l'on n'habite pas le Bizarro World. Ainsi, pour commencer, il possède la même force et la même invincibilité que l'homme d'acier. Ça, c'est pour la partie commune parce que, sinon, il hérite aussi de deux ou trois spécificités absurdes, comme la capacité de voler à l'envers - assez déroutante. Il a donc de quoi refroidir n'importe quel psychopathe doué d'un minimum de logique... Ce qui n'est absolument pas le cas ici, Carnage étant prêt à n'importe quoi pour satisfaire ses pulsions meurtrières. Autrement dit, le vainqueur de ce duel sera celui des deux qui poussera le plus loin l'incohérence, la folie furieuse. Et dans ce domaine, il ne nous semble que justice d'attribuer la palme à Bizarro car son simple concept, le clone dévoyé qui inverse tout, est cent fois plus absurde que Carnage, qui n'est après tout qu'un Venom plus sanguinaire. Donc, en langage bizarresque, "Bizarro lost".

VAINQUEUR PROBABLE

Bizarro

Le mois prochain

Buffy

VS

Magdalena

LE GAGNANT DU CONCOURS DE DESSIN DES TITANS PARU DANS CB#30

VOTEZ NOMBREUX !*

TABLEAU D'HONNEUR

94% auraient vu Carnage gagner !!!

BIZARRO #1

Nom : Bizarro #1

Yeux : Noirs

But dans la vie : "Achever" la veuve et l'orphelin

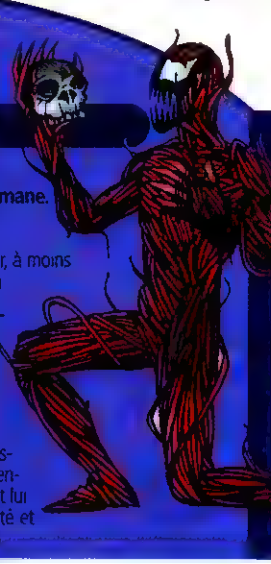
Première apparition : Superboy #50

• C'est évidemment Carnage qui va gagner : il n'a aucun sens moral, tue pour le plaisir et est, pardon Wolvie, le meilleur dans sa partie ! - **Nicolas, Carnagomane.**

• L'un est bête, l'autre est une bête. L'un est fort, l'autre malin. Mais ils n'ont jamais remporté de combat de leur vie et, donc, ils vont se neutraliser, à moins que Spidey et Superman n'interviennent et leur mettent une raclée. **Jerem**

• La version déformée de Superman contre la version déformée de Spider-Man. La logique voudrait que Bizarro l'emporte, mais Carnage est vraiment fêlé. Il trouvera un moyen pour berner Bizarro (surnommé l'idiot du village) et l'affaiblir avec un gros caillou en kryptonite. Ensuite, il n'aura plus qu'à le couper en petits morceaux. **Cyrille T.**

• Carnage va éclater Bizarro sans problème : il est 10 fois plus dérangé et ne possède quasiment AUCUN SENTIMENT : seule la mort elle-même lui fait peur... Son absence de conscience, son instinct de serial-killer et son symbiote aussi fluide que tranchant lui assureront la victoire, c'est sûr ! Kasady ne va faire qu'une bouchée de cet ersatz raté et blanchâtre de Supes ! C'EST CARNAGE QUI VA GAGNER ! À PAS BIZARRO ! R@ziel



CARNAGE

Nom : Claytus Kasady

Yeux : Rouges

But dans la vie : Il veut du saaaang !!!

Match de Box

> LÂCHEZ-VOUS ! ÉCRIVEZ-NOUS : TSC - COMIC BOX 129 BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS - E-MAIL : info@comicbox.com

Me revoilou : après une tentative de putsch manqué (personne n'a voté pour moi aux USA), revoici Zemo (moi) réduit à nouveau à son rôle de tyran au chômage, condamné à répondre au courrier des lecteurs dans le cadre de travaux d'utilité publique. À vos lettres, feu, partez !

FAN DE CLONES

Lecteur de comics depuis *Strange #45*, je profite de l'occasion pour abonner mon fils à votre revue. Il n'aura que 7 ans le 2 janvier 2001 mais je peux vous assurer que bon nombre de super-héros Marvel, et en moindre nombre DC, lui sont parfaitement connus. Le virus lui a été communiqué très jeune par le biais de dessins animés. Imaginez lorsqu'il saura lire couramment ! Les centaines de comics Lug et Arédit que je conserve dans un grenier vont voir s'envoler la poussière !

En ce qui me concerne, bien que je n'achète pas toute la production mensuelle Marvel (je ne suis pas Crésus), j'attends la parution de votre revue avant de faire mon choix. Pourquoi ? Parce qu'il semblerait que nous ayons la même échelle de valeurs (...). Je pourrais parler longuement de ce que je pense de la politique éditoriale de Marvel mais la place me manquerait et je risquerais d'être grossier. Un petit exemple ? Je n'ai pas, mais alors pas du tout aimé la conclusion de la saga du clone. Et que dire de la réécriture des origines de certains super-héros ! Bon, passons à quelque chose qui me passionne tout autant que les comics : les romans de SF. Et là, me direz-vous : où veut-il en venir ? *[C'est vrai ça, tu veux en venir où ?]* Et bien, chers amis, je suis adhérent à *Basis*, la revue du Fan Club de la série germanique *Perry Rhodan*. Si on aime l'un, on ne peut qu'aimer l'autre, croyez-moi sur parole ! Si on pouvait se faire connaître au niveau national par le biais de Comic Box, ce serait hyper-sympa (Basis, c/o Mr Lamy, 16 Grande Rue, 58400 La Charité sur Loire). J'arrête ma lettre en vous souhaitant de bonnes fêtes de fin d'année et vous dis à bientôt... Dans ma boîte à lettres.

Éric Sarcy

Cher Éric,

Apparemment, la plus grande partie du lectorat français n'a pas apprécié la fin de la saga du clone et aurait bien aimé que Ben Reilly survive pour évoluer ensuite dans sa propre série, redevenu le Scarlet Spider (je ne sais pas si c'est ce que tu voulais toi aussi). Continue d'encourager les saines lectures de ton fils et surtout ne le laisse pas colorier les vieux Arédit en noir et blanc. Pour les abonnements, c'est le bon moment puisque nous voyons dans l'ensemble le bout du tunnel au niveau des délais, comme nos habitués ont pu s'en rendre compte le mois dernier.

CLONE AGAIN

Tout d'abord, je vous félicite pour votre mensuel : il est magnifiquement bien fait et de plus en plus intéressant chaque mois. Maintenant, les questions...

1) Serait-il possible que vous publiiez dans votre magazine tous les comics sur lesquels s'étend le crossover *Maximum Clonage* car il m'en manque plein pour clore ce chapitre de l'Araignée ?

2) J'ai remarqué que beaucoup d'histoires parues dans le mensuel *Marvel Knights* étaient sorties en version intégrale dans le commerce. Pourquoi ? À quoi bon acheter *Marvel Knights* tous les mois pour suivre une histoire puisque celle-ci paraîtra en version intégrale dans les mois qui suivent ? Ce n'est pas un peu se ficher de la tête des gens ? Qu'en pensez-vous ?

3) Michaël Turner est-il condamné ou pas ? Car s'il disparaissait de la surface des comics à cause d'un banal accident, je serais vraiment déçu.

À bientôt...

Badec

Cher (chère ?) Badec,

1) Pour m'être tapé tous les chapitres du crossover en question, je comprends ton émoi... Mais je te prévois même quand on les a tous, on n'y voit pas plus clair ! Quant à une liste complète d'un crossover vieux de 5 ans... Pour l'instant, nous ne l'envisageons pas. Mais qui sait s'il n'y aura pas une rétrospective, comme dans le cas de Hulk le mois dernier ?

2) J'en pense qu'au bout de quelques mois, Marvel France s'est fait la même réflexion que toi et a fait le choix de supprimer le mensuel au bénéfice des 100% Marvel, que tu appelles "versions intégrales".

3) Les dernières nouvelles données par Top Cow semblent encourageantes. Turner irait mieux et se serait remis au travail.

RELECTURE

CB tire des conclusions hâtives sur la possibilité d'une future troisième série *X-Men central* confiée à Mark Millar. Je pense que Quesada parlait de *Ultimate X-Men*. Je ne comprends pas pourquoi CB s'inquiète seulement maintenant de l'avenir du label Cliffhanger. Je rappelle que Cliffhanger s'est reposé ces derniers mois d'abord sur Ramos seul, puis sur Ramos-Bachalo. Pour moi, l'abandon de Madureira et Campbell entérine une situation de fait (leur présence était plus virtuelle que réelle). À nouveau, CB spécule un peu trop (on dirait les chaînes américaines lors des élections présidentielles). CB aurait dû attendre les contre-mesures de DC pour analyser la situation. ***[Le sort de Cliffhanger, Madureira et Campbell nous intéresse non seulement nous mais des milliers de lecteurs. Tu as l'air de penser que nous restons assis avec un gros cigare en essayant de deviner comment ça va se passer mais ne t'inquiète pas, nous sommes en contact direct avec les éditeurs US et on nous confie des choses qui nous permettent de voir de l'avant.]***

CB écrit : pour compenser le départ de Bendis de la série *Hellspawn*, Todd McFarlane s'est trouvé un remplaçant de choix : lui-même. Et avec le boss aux manettes, on ne devrait pas être déçu (en théorie). Pourquoi ne pas écrire plus sobrement : McFarlane remplace Bendis au scénario. Sinon, certains pourraient croire que McFarlane est un

excellent scénariste alors qu'il se contente de piquer les idées aux autres (voir Gaiman). *[Bon. Autant le dire, il y en a marre : à chaque fois qu'on cite McFarlane, on a la lettre du mois qui nous rappelle Gaiman. Sauf qu'on a depuis longtemps rendu à César ce qui lui appartient, en particulier lors d'une interview de Gaiman himself (CB#5) et un dossier où on parlait des influences de McFarlane (CB#3). On ne va quand même pas écrire à chaque fois derrière McFarlane "celui qui est en bisbille avec Gaiman au sujet d'Angela". CB l'a déjà fait il y a des années et il faudrait être de mauvaise foi pour ne pas nous le concéder. Cela dit, les anti-McFarlane devront s'y faire, il reste un élément majeur de ce milieu... Et nous en reparlerons, en bien ou en mal, selon le cas et en toute objectivité. La preuve dans notre nouveau Hors-Série #4.]* Concernant Soleil, l'annonce de la publication de l'intégralité de *Preacher* aurait pu s'accompagner de réserves plus explicites qu'un simple point d'exclamation. *[Il n'y avait aucune réserve de notre part, nous avons annoncé les plans des éditeurs, à eux de voir s'ils tiennent leur promesse ou pas].* Car ce dernier peut tout aussi bien symboliser le doute que la satisfaction. *[Et pourquoi pas simplement l'exclamation ?]* Si l'on suppose que Soleil utilise le même format que pour les comics d'Ellis, c'est-à-dire 96 pages, il faudrait plus de 16 albums (sans compter les spéciaux) pour contenir l'intégralité de la série. Et même si Jean Wacquet opte pour des albums plus volumineux, je crois que les problèmes endémiques de régularité de parution des éditions Soleil rendent impossible cette adaptation en une année. *[Sauf que Soleil n'a jamais promis que l'intégrale sortirait courant 2001, juste qu'ils en commenceraient la publication dans l'année... Quitte à ce que ça dure des années.]* Concernant Joe Casey, je ne comprends pas comment Fabrice Sapolsky a pu comparer Joe Casey à Scott Lobdell, au niveau du style, car cela revient à comparer Kurt Busiek à Tom de Falco. (...) Une critique positive quand même, surtout que sur les autres numéros je n'ai pas grand-choses à dire, vous faites un bon boulot (même si vous auriez pu mentionner, en parlant des comics en Italie, que Magic Press publie Vertigo. C'était la moindre des choses pour cette maison d'édition dont les éditeurs français feraient bien de s'inspirer, que ce soit pour les publications ou pour la franchise avec son lectorat). Je tiens à remercier Antoine Maurel et Lise Benkemoun pour consacrer des pages aux traductions de comics indépendants. Je crois qu'aucune de ces traductions ne vous a échappé, vraiment merci.

Corbulon.

Cher Corbulon,

Que tu aies plus ou moins aimé le dernier numéro, c'est ton droit le plus strict, surtout après 30 numéros de fidélité (et j'espère que tu nous suivras encore longtemps !), mais faire parler les points d'exclamation, ce serait comme... Nous traiter de racistes parce qu'on imprime sur du papier blanc ! Je te rassure donc, pas de copinage particulier à l'horizon mais il faut bien comprendre que nous sommes au service de TOUS les lecteurs de comics, y compris ceux qui n'ont pas tes goûts.

Dessin de Seb de Nouvelle-Caledonie

RECHERCHE MUTANTS...

Salut ZEMO !

Voilà, je suis une vieille de 28 ans et lorsque j'étais jeune (hé oui, j'ai été jeune), c'est-à-dire 15/16 ans, je lisais les *New Mutants*. Mais que sont-ils donc devenus ? Hein ? Je vous le demande, Môssieur ! Sont-ils décédés ? Dans une autre dimension ? En train de fabriquer du fromage de chèvre dans le Vercors ? D'avance, Zemo, je te remercie pour ta réponse car je suis très inquiète. Cela fait tout de même 13 ans que je n'ai plus de nouvelles

Nadège.

Chère Nadège,

La prochaine fois, envoie une photo et je verrai si tu as gagné un exposé personnel sur le destin des New Mutants. Non, je plaisante. La preuve, voici ta réponse : les Nouveaux Mutants existent toujours mais ils se sont choisi le nom de X-Force après avoir été réorganisés par Cable. Il est vrai qu'entre-temps, plusieurs d'entre eux ont disparu quelque part (peut-être dans le Vercors) comme Karma, et d'autres sont morts, comme Rusty et Magik. Merci qui ? Hein ?

DANS LES PETITS PAPIERS...

Je viens d'acheter CB #30 et j'ai pu remarquer (non pas le changement de format, ni la hausse de prix, ni les pitreries de ZEMO pour le 2ème mois) une difference de qualité de papier que je qualifierai de vraiment mauvaise. Doit-on s'y habituer (j'espère que non car à quoi servirait la hausse de 3 Frs, alors ?) ? À mettre plus de pages bientôt ? Si c'est le cas, je veux bien payer 2 Frs de plus mais rendez-nous la qualité d'antan !!! Celui-ci ressemble vraiment au "Parisien" ou au "FIGARO" ! Je sais que certains crieraient au scandale si CB passait à 30 Frs et arrêteraient peut-être même de l'acheter, mais ne pensez-vous pas que le fait de changer le format ne justifie pas une telle hausse si la qualité (du papier, bien sûr) change ? En tous cas, le contenu est toujours aussi bon. Il reste le contenant à revoir et ce sera parfait (c'est possible, ça ?) ou, en tout cas, cela s'en approchera fortement !

Firefox

Cher Firefox (l'arme absolue ?),

Ici Izod (de retour !!!). Je plaide non-coupable. La seule différence entre l'ancien CB et le nouveau est le procédé d'impression. Sans rentrer dans le détail, nous sommes passés de l'imprimerie dite "feuille" à la "rotative". Ce n'est pas la première fois que nous changeons. D'un mois sur l'autre, il peut y avoir une légère différence de texture à la main, mais le papier est un couché brillant des plus classiques. Quant à savoir s'il y aura plus de pages dans le futur, la réponse est oui.

RENDEZ-NOUS CB !

Je souhaite passer un coup de gueule concernant le nouveau Comic Box. Passer de 25 à 28 Frs ne m'avait pas choqué car votre magazine du mois dernier était de très bonne qualité. Mais là, à la lecture de la nouvelle formule, j'ai envie de hurler :

- Le format du magazine n'est pas très esthétique. Je préférais l'ancien qui ressemblait au format "comics".
- Le nombre de pages a baissé d'à peu près 70 pages. On est passé à 55, et vous nous avez fourgué un comic-book de 25 pages pour faire passer la pilule. HONTE à vous !
- Le dossier preview est beaucoup moins bien que les autres années : 1 page pour les nouveautés françaises de l'année prochaine, ça me paraît peu et où est le classement des meilleurs scénaristes et dessinateurs ?

Sachez que je ne l'achèterai plus avant qu'il ne soit revenu à l'ancienne formule qui était dynamique, mieux structurée, plus intéressante... Enfin bref, mille fois supérieure à la concurrence.

J'espère que vous tiendrez compte de mes revendications même si je ne suis qu'un grain de sable dans votre lectorat.

VIVE L'ANCIEN COMIC BOX !!!!!!!!!

P.S. : un bon point pour les interviews et les news toujours aussi réussies.

Cher ami,

Tu ne crois pas que tu y vas fort ? "Baissé de 70 pages ?" Cela voudrait dire que CB#30 faisait 14 pages ?! Désolé, mais là, j'ai l'algèbre qui se dérègle ! Si tu n'es pas satisfait, j'en suis désolé, mais il faut bien comprendre que nous ne reviendrons pas en arrière. Fais passer le fond avant la forme et tu verras que tu n'es pas perdant.

- Izod

VIVE LES SIMPSON !

Je souhaite moi aussi que vous preniez en compte de manière régulière la publication des *Simpson*. Ce magazine s'adresse aux 10-30 ans (voir les allusions politiques du dernier numéro...), alors que la majorité des comics mainstream s'adressent aux adolescents, voire aux plus jeunes, cf. Tellos et les séries CrossGen. (...) D'une manière générale, j'aimerais une refonte du guide de lecture englobant toutes les publications de BD américaines en France.

DC en France... À votre avis, un mensuel réunissant des séries de l'univers Batman (dont *Birds of Prey*) serait-il commercialement viable ?

Olivier

Cher Olivier,

Les Simpson sont intégrés au Guide dès ce numéro, tu seras certainement content.

Voilà ! Nous allons nous battre pour la suprématie du monde. À plus...

[Izod & Zemo]

(qui sont dans un bateau)

HOME OBJETS

L'actualité du monde des collectionneurs...

News

MUTANT X NE SE COUCHE PAS...

McFarlane Toys a annoncé l'arrivée [illegible] d'une série Spawn intitulée "Samurai [illegible] qu'elle touchera sur les Manga Spawn qui furent très populaires en leur temps.

... ET SPIDER-MAN NON PLUS !

La collection [illegible] Spider-Man n'est même pas encore disponible que Toy Biz annonce la [illegible] déchiré [illegible] Spider-Man et un Rhino.

STATUE FAKK 2

Très drôle ! D-Boy, qui nous avait enchantés avec la statue Danger Girl il y a un an, revient avec une statue d'un genre nouveau ! En effet, basé sur le personnage principal d'"Heavy Metal : FAKK 2" (interprété par Julie Strain), l'objet de porcelaine porte un costume en tissu et a... Des cheveux ! Original.

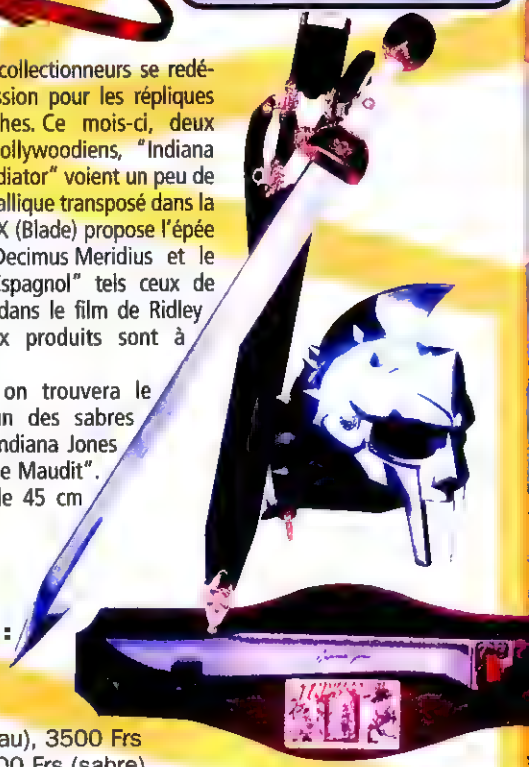
Editeur : D-Boy
Disponibilité : déjà disponible
Prix : 2500 Frs env.

MASQUE KABUKI

Plongez dans l'univers cérébral de la Kabuki de David Mack. M.A.C. propose de vous payer un masque en céramique comme celui porté par les agents de Noh. À noter : c'est le premier d'une série de plusieurs masques.

Editeur : Moore Creations
Disponibilité : Avril 2001
Prix : 299 Frs env.

ARMES HOLLYWOODIENNES



Le monde des collectionneurs se redécouvre une passion pour les répliques d'armes blanches. Ce mois-ci, deux blockbusters Hollywoodiens, "Indiana Jones" et "Gladiator" voient un peu de leur attirail métallique transposé dans la réalité. Factory X (Blade) propose l'épée de Maximus Decimus Meridius et le casque de "l'Espagnol" tels ceux de Russell Crowe dans le film de Ridley Scott. Les deux produits sont à l'échelle 1/1 !!!
Par ailleurs, on trouvera le même mois un des sabres employés par Indiana Jones dans "Le Temple Maudit". Un bel objet de 45 cm tout de même.

Editeurs:
Factory X
Disponibilité :
mars 2001
Prix :
2800 Frs (épée+fourreau), 3500 Frs (casque), 1300 Frs (sabre).

SERRE-LIVRES JSA

Après la Justice League, c'est au tour de son "ancêtre", la Justice Society, d'être immortalisé sous forme de serre-livres. Atom, le Spectre, Flash, Dr Fate, Hawkman et les autres vous permettront de "caler" livres et comics avec élégance. Seul problème : ça coûte cher...

Editeur : DC Direct
Disponibilité : Juillet 2001
Prix : 3000 Frs env.

STATUE BLADE

Factory X continue d'exploiter la licence Blade prise auprès de Marvel avec talent. Pour preuve, cette statue du vampire chasseur de vampires de près de 25 cm, détaillée à merveille.

Editeur :
Factory X
Disponibilité :
Juillet 2001
Prix : 1300 Frs env.

ARRÊT SUR COMIC-SHOP

Bienvenue chez Marie et Daniel, des collectionneurs qui aiment faire partager leur passion...

VF : Promethea, Rising Stars, Spawn : De ténèbres et de sang.
VO : Batman : Dark Victory, Violent Messiah, SteamPunk.

- JOUETS :
3D Animation from Japan,
Sin City, McFarlane
- COMICS VO : Spawn #100, JLA, Planetary
- COMICS VF : X-Men, CrossGen, From Hell.

- Les Action Figures de DC Direct.
- Les figurines Spawn Classic.

Frank Miller, Alex Ross et Ted McKeever's

Où Trouver ces Objets ?

Console Club

Dekomnick

Lyon

SET WONDER-WOMAN

Tout le monde reconnaît Wonder Woman à son diadème, ses bracelets et ses boucles d'oreilles. Les symboles de la belle Amazone, réunis dans ce set proposé par DC Direct, en résine, peuvent être retirés de leur socle où figure un texte relatant l'histoire de la princesse Diana, mais ne sont pas faits pour être portés.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : Août 2001
Prix : 1500 Frs env.

STATUE WITCHBLADE II

Direction le Japon ! Histoire d'insuffler un nouveau style à l'héroïne de Top Cow, le sculpteur Clayburn Moore a fait appel à l'artiste japonais Shungo Yasuwa pour designer la seconde statue de Sara Pezzini.
Très proche en termes de design des dessins de Keu Cha, la nouvelle Witchblade a tout pour vous ensorceler (même des yeux en amande du meilleur goût). On la croquerait...

Editeur : Moore Creations
Disponibilité : Mars 2001
Prix : 1500 Frs env.

T-SHIRT TOM STRONG

Vous avez un corps sculptural à la Schwarzie ? Alors vous êtes faits pour le T-Shirt Tom Strong. Il vous ira comme un gant... Sinon, il est temps d'attaquer la musculation !

Editeur : Graphitti
Disponibilité : Mars 2001
Prix : 170 Frs env.

FIGURINE FLASH DELUXE

Sur sa lancée, DC Direct nous sert un nouveau pack de figurines belles et hors de prix. Dans ce coffret, Flash (Barry Allen) et Flash (Wally West) sont accompagnés par leur tapis roulant voyageur (à travers l'espace et le temps). Bof !

Editeur :
DC Direct
Disponibilité :
Juillet 2001
Prix : 450 Frs env.

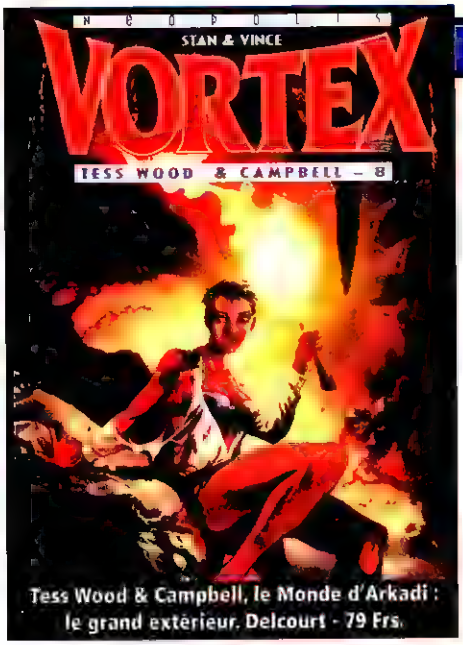
ANGEL VICTORIAN MINI-BUSTE

Moore Creations continue son exploration de l'univers de Buffy avec un buste "Angel" dans son habit Victorien (aperçu dans l'épisode-clé où Angel raconte comment il est devenu un vampire...). Très ressemblant à l'acteur David Boreanaz, le buste de porcelaine mesure environ 15 cm et devrait coûter environ 450 Frs.

Editeur : Moore Creations
Disponibilité : Janvier 2001
Prix : 450 Frs env.

Initiatives comics

pages réalisées par Lise Benkemoun - Antoine Maurel - PV



Tess Wood & Campbell, le Monde d'Arkadi : le grand extérieur. Delcourt - 79 Frs.

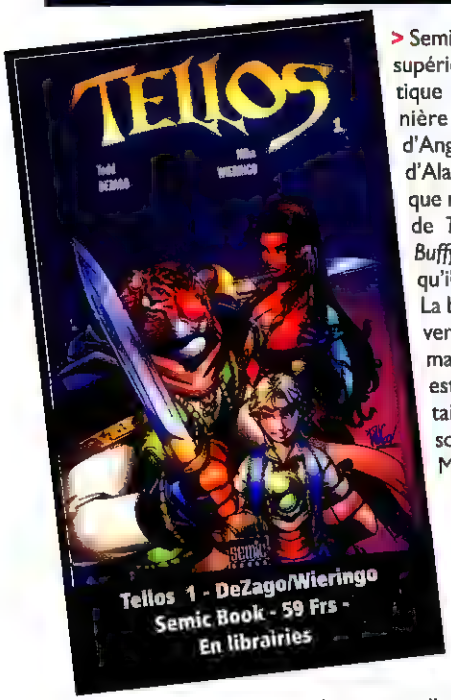
Franco-belge & monde alternatif

> Si nous autres lecteurs de comics connaissons surtout Delcourt pour ses rééditions des grandes sagas de Batman (*Dark Knight, Rire et Mourir, Année 1*), il ne faudrait pas oublier la vocation de base de cet éditeur : la bande dessinée européenne. Ainsi, ce mois-ci, il nous est offert de nous plonger dans les quêtes à travers le temps de Stan et Vince ou bien dans celles à travers l'espace de Caza. Ce dernier, dans le second volume du *Monde d'Arkadi*, nous fait suivre le périple d'Arkas, un barbare déterminé à comprendre ce qui est arrivé à la Terre, pourquoi une moitié de la planète est plongée dans l'obscurité tandis que l'autre rôtit sous un soleil de plomb et, surtout, ce qui se trouve à la "limite", l'endroit tampon entre les deux hémisphères. L'œuvre de Caza regorge de parallèles avec notre monde et l'ensemble n'est pas sans rappeler les *Chroniques d'outre-temps* d'Enki Bilal. De leur côté, Stan et Vince projettent leurs deux héros, Tess Wood et Campbell, dans le Londres victorien de la fin du 19ème siècle. Dans une ambiance similaire à celle de *From Hell* d'Alan Moore (en moins glauque, tout de même), tous deux chercheront à se retrouver sans jamais vraiment y parvenir.

En fait, c'est surtout Tess qui cherchera à retrouver son compagnon, ce qui fait qu'il ne s'agit jamais vraiment d'un duo. Heureusement, au bout du huitième volume, elle commence à savoir comment réagir et c'est sous le pseudonyme de Gary Cooper qu'elle va empêcher une secte décadente de plonger Londres dans le chaos. On regrettera simplement le manque d'espace disponible (le franco-belge, c'est souvent très court) pour dépeindre un tant soit peu le décor.

Ici, les héros ne font vraiment que passer. Mais si vous êtes amateur, vous pouvez fort bien vous laisser tenter.

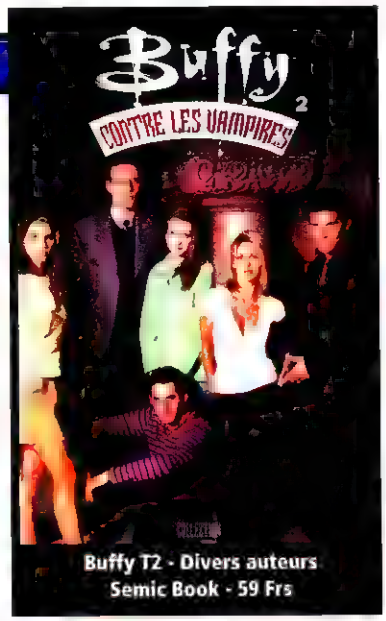
Semic Books : fournée disparate...



Tellos 1 - DeZago/Wieringo
Semic Book - 59 Frs -
En librairies

> Semic semble être passé à la vitesse supérieure en ce qui concerne sa politique d'albums, amorcée l'année dernière à l'occasion du festival d'Angoulême. Après la ligne ABC d'Alan Moore il y a deux mois, voici que nous arrivent le premier volume de *Tellos* et le deuxième tome de *Buffy contre les vampires*. Autant dire qu'il y a du bon et du moins bon...

La bonne surprise, c'est la redécouverte de *Tellos* dans ce beau format. Cette histoire très graphique est magnifiquement servie par la taille du bouquin. Les couleurs sont magnifiques et les dessins de Mike Wieringo éclatants de dynamisme. Côté scénario, on ne peut s'empêcher de penser à *Battle Chasers* pour ce qui est des personnages : un jeune garçon avec un gant magique, détenteur d'une force mystique, son ami le colosse et une belle fille au décolleté aguicheur dans les parages. Cependant, l'ensemble semble bien savoir où il va. Dans ce premier tome, Todd Dezago s'attache surtout à la description des personnages et de leur univers, par ailleurs totalement féerique et très divertissant. Ils semblent se trouver une quête et on sent bien que, dès le début du deuxième tome, l'équipe finale sera constituée pour aller mettre un terme aux malversations de Malesur, un sombre jeune homme redouté, avec des vagues relents d'ado californien point de vue look. À bien y réfléchir, tout cela pourrait fort bien n'être qu'un rêve. En tout cas, ça vaut le détour. On ne peut pas en dire autant de *Buffy*. Dès la couverture (une jolie photo de la donzelle et ses amis les gentils vampires), on est mis au parfum : c'est pour les fans de la série que ce produit existe, rien à voir avec du comic-book fait par amour de la bande dessinée. Le dessin est mauvais - il rappelle les plus mauvaises heures d'une série comme *Generation X* - et le scénario est celui d'une sitcom américaine moyenne. Bref, passez votre chemin. Enfin bon, si ça peut aider à financer d'autres luxueuses rééditions d'Alan Moore, pourquoi pas...



Buffy T2 - Divers auteurs
Semic Book - 59 Frs

Angoulême 2001

Comme nous vous le disions dans le précédent numéro, ce sera la fête du côté des invités comics. Panini-Marvel France a enfin annoncé la couleur : leurs invités seront le dessinateur italien Gabriele Dell'Otto (déjà présent en 2000) et Randy Queen, créateur et dessinateur de la très populaire DarkChylde. Pour l'occasion, une flopée de couvertures variantes seront imprimées, dont une "glow in the dark" et une métal. Chez Semic, Angel Medina viendra célébrer le centenaire de Spawn, accompagné de Mauricet, le plus "comic" des dessinateurs belges.

Quant à nous nous serons bien là, et accompagnés d'un invité surprise... Venez nous voir nombreux dans la Bulle Champ de Mars Nord !

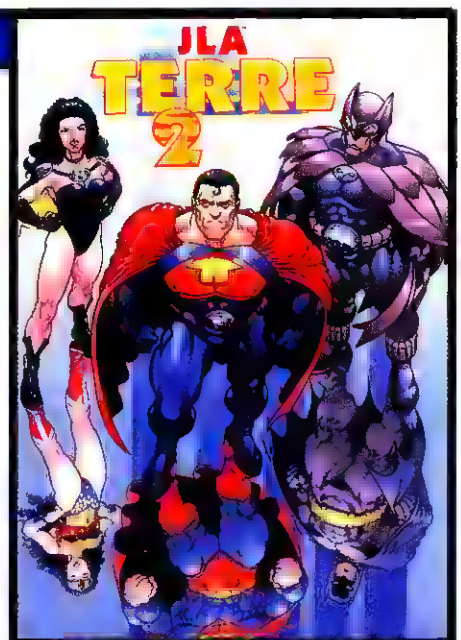
Wildcats/X-Men 3 & 4
69 Frs pièce - Soleil - En librairies

Wildcats/X-Men : âge terne

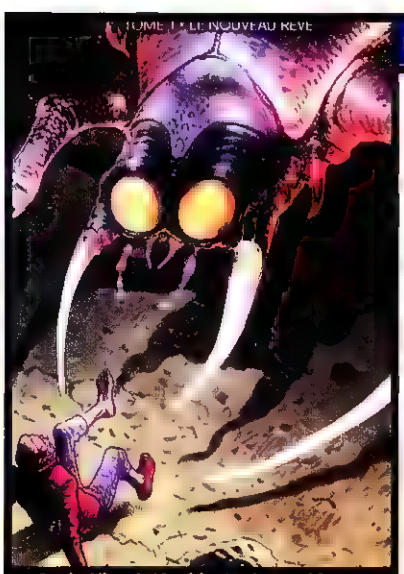
> On ne pourra pas dire que Soleil se soit endormi sur ses lauriers à l'occasion de la réédition des crossovers entre les X-Men et les Wildcats. C'est maintenant au rythme de un par mois que ces derniers nous arrivent. Le seul problème, c'est que le tome 3, *Les temps modernes*, écrit par James Robinson et dessiné par Adam Hughes, s'inscrit dans la tendance amorcée par *L'ère des lumières* : on est loin de la qualité de *L'âge d'or*, le premier volume, réalisé par Travis Charest. Ici, le principe reste le même : l'équipe des Wildcats, de plus en plus proche de sa formation actuelle, recroise le chemin des hommes de Xavier, cette fois-ci la deuxième mouture de l'équipe, afin de lutter contre les Daemonites et leurs alliés du moment, à savoir de grands adversaires des X-Men. Cette fois-ci, l'action se situe dans la faction londonienne du Club des Damnés et le but est, comme d'habitude, d'empêcher l'invasion. Beau programme mais l'exécution ne suit pas du tout : l'intrigue est plate et convenue ; les relations entre les mutants et les autres sont à peine esquissées. Enfin, le dessin est grossier et l'encrage inexistant. Donc, on peut franchement s'en passer. En revanche, vous pouvez toujours jeter un œil au tome conclusif, *Les années noires*, réalisé par Warren Ellis et Matt Broome. L'histoire se situe dans un futur apocalyptique, sans doute né de la fusion entre "Days of future past" chez Marvel et des derniers épisodes de *Wildcats vol.1* chez WildStorm. Même s'il ne s'agit pas d'un chef-d'œuvre, il est intéressant de voir comment Ellis s'arrange pour faire un sort à ce continuum alternatif tout en respectant la continuité.
Dommage, le premier tome était pourtant si prometteur...

La face cachée de la Terre...

> Nous vous l'annoncions dans les news du mois dernier : cette année, Soleil a décidé de faire la part belle aux chefs-d'œuvre de DC, trop méconnus en France. Avant d'attaquer, plus tard, les gros morceaux que sont *Batman : The long Halloween* et sa suite, *Batman : Dark Victory*, l'éditeur nous propose de nous mettre en bouche avec *JLA : Terre 2*, de Grant Morrison et Frank Quietly. Dans cette histoire pondue par celui qui a changé à jamais le visage de la JLA, les héros les plus célèbres de l'univers de DC vont se retrouver sur une Terre alternative sur laquelle les valeurs sont inversées : ce qui est bien devient mal, et ainsi de suite. Aussi ne sera-t-on pas surpris que ce soit ce bon samaritain de Lex Luthor qui vienne quémander l'aide de la JLA. En face, le CSA, le Crime Syndicate of Amerika, une association de malfaiteurs composée de leurs doubles pervertis, introduit au passage une réflexion intéressante sur l'essence même de nos héros. Que penser d'Ultraman, ce Superman fascisant profitant de sa vision à rayons X pour protéger ses intérêts terriens depuis la lune ? Et de ce Flash toxicomane de la vitesse - au sens propre : il a besoin d'un shoot de stéroïdes pour se sentir exister ? Graphiquement, l'ensemble est plutôt sympathique : le dessin est honnête et les couleurs sont propres.
Ce n'est pas une révolution mais il n'y a rien à redire non plus. Et c'est inédit. Comme toujours chez le Distingué Concurrent de Marvel, l'intérêt se trouve dans le scénario (même si, dernièrement, il faut reconnaître que de gros progrès graphiques ont été réalisés). Ici, tout tourne autour du prédicat de départ, ce qui limite l'effet de surprise mais permet à l'auteur de prendre le temps de dépeindre les personnages et de nous servir une bonne histoire. Chaudement recommandé !



JLA : Terre 2 par Morrison & Quietly
Soleil - En Librairie - 69 Frs



Après L'incal- Moebius/Jodorowski- Les Humanoïdes Associés - En Librairie -79 Frs

Avant... Après... Au choix !

> Les fans se posaient la question depuis la parution, il y a deux ans de cela, du dernier des douze (!) tomes (six de *l'Incal*, et six de *John Difool* avant *L'Incal*) : après *L'Incal*, que se passe-t-il ? Moebius et Jodorowsky, le duo de choc qui a produit les aventures de John Difool, leur livre la réponse en deux parties. Le titre du premier de ces deux albums : *Le nouveau rêve*. Ne vous arrêtez pas à la couverture, avec une affreuse grosse bébête, qui, pour une fois, n'est pas géniale. Quant à l'histoire, elle se passe toujours dans une société futuriste et déjantée, et on peut plonger dedans sans avoir lu le reste de la saga. Le style ? Rien à dire, c'est du Moebius, avec des robots qui veulent gouverner le monde, des virus atroces qui transforment les gens en flaques, des têtes qui tombent et des vaisseaux spatiaux d'un genre nouveau, dont un scarabée supra-électrique ! Ajoutez-y des bécamutants blancs et noirs qui se font la guerre, des centaines de dimensions alternatives et des humains qui luttent pour rester en vie, et vous aurez une bonne idée du tableau. À la couleur, Fred Beltran (le dessinateur de *Megalex*) fait du bon boulot. Jodorowsky aussi. Avec des dialogues qui tranchent et ne font pas dans la dentelle (tes secondes sont comptées, saloperie !) et, comme d'habitude, une morale qui est là, sans avoir l'air d'y toucher... Intéressant.

Agenda

Le 24 janvier 2001, c'est la ruée vers les dédicaces à Paris. Le même jour, Angel Medina sera présent à la librairie Album, et Gabriele Dell'Otto chez Gaël.

Commande d'anciens numéros

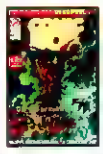
25 FRANCS

COMIC BOX#1

Dossier Spider-Man : la fin de la saga du Clone. En Direct des USA : Fathom, + l'rw de Michael Turner. Ascension en France. Le point avec son créateur David Finch. Plus : le 35ème anniversaire des X-Men. + Cadeau : carte Deus II Chronium. Poster : Spider-Man

COMIC BOX#2

Dossier : la JLA, le porte drapeau de DC Comics en France. En Direct des USA : Avalon, la nouvelle division d'Image avec l'fils de son père, Brian Haberlin. Rencontre avec Jeph Loeb, scénariste passionné de Cable et Batman. Plus : Chapeau Melon et Bottes de Cuir. Poster : 2 posters inédits de la JLA



COMIC BOX#3

Dossier : Spawn, l'anti-héros + l'rw Todd McFarlane. En Direct des USA : l'rw de Joe Quesada & Jimmy Palmiotti sur les Marvel Knights. Plus : Godzilla dans les comics et les effets du Comic Code Authority + Cahier Special : Deadpool. Posters : Spawn, Deadpool

COMIC BOX#4

Dossier : un monde de filles, toutes les héroïnes. En Direct des USA : DC [illegible] Wildstorm, Darkchyld-de-la [illegible] de Randy Queen (Elfquest). [illegible] portrait d'une combattante [illegible] entrevue avec Bill Tucci. Posters : [illegible] Darkchylde

COMIC BOX#5

Dossier : les X-Men, gros plan sur les personnages les plus célèbres de Marvel + l'rw Adam Kubert. En Direct des USA : Neil Gaiman, créateur de Death. La France dans les comics. Quiz des super-héros. + Cahier Special : Blade. Posters : X-Men, Guide des réalités alternatives X

COMIC BOX#6

Dossier : Preview'99, toutes les nouveautés de l'année. En Direct des USA : Erik Larsen, créateur de Savage Dragon et scénariste Comic Box in NY avec Chris Claremont. Decryptage des logos des super-héros. Les meilleurs comics de 1998 : vos tops. Posters : Ascension et Divine Right

COMIC BOX#7

Dossier : les vampires dans les comics. En Direct des USA : Mark Bagley, dessinateur des Thunderbolts. Entretien avec Humberto Ramos. Quiz : super-héros, Tomb Raider/Witchblade, les adaptations des comics à la télévision.
En cadeau : le mini-calendrier DC Comics.

COMIC BOX#8

DEUX COUVERTURES AU CHOIX
HEROES RETURN OU FATHOM
Dossier : les héros aquatiques, Heroes Return : les secrets d'une saga. En Direct des USA : Alex Ross (rw Ian Churchill), dessinateur de Covers. Posters : Fathom et Heroes Return.

COMIC BOX#11

Dossier : Special Mechants – Batman Hellboy + Starman + les séries à publier d'urgence. l'rw Brandon Peterson – Gary Frank. PRE VIEW : BD DE «CHROME» par [illegible] Sugar Comga. Posters : Batman [illegible] + Ian Nottingham.

COMIC BOX#13

BD EXCLUSIVE DE BATTLE CHASERS
Dossier : Rising Stars, Earth X, Anniversaire Batman (Part 1), Spawn, Awesome l'rw : Steve Seroce, Keu Cha, Jim Krueger. Posters : Medieval Spawn + Rising Stars

COMIC BOX#14

SPECIAL POSTER
Dossier : Musique et comics, la science. Anniversaire Batman (Part.2), Superman : Paix sur Terre, Spider Man : l'rw Will Eisner, Greg Capullo, 6 Posters Inedits : Fathom, Captain America, Gen 13, The Tenth, Darkness, Superman.

COMIC BOX#15

CADEAU : COMIC BOX ALPHA
SPECIAL MARVEL KNIGHTS
Dossier : Qui font vos comics Séries, Comment planter une série en 10 leçons, Shadowman, Anniversaire Batman (part.3). En Direct des USA : Marc Silvestri, l'rw : Richard Starkings

COMIC BOX#16

CADEAU : COMIC BOX ALPHA + 3 HISTOIRES INEDITES : ARIA, STONE, HELLCOP
Dossier : les Vengeurs, Star Wars version comics, Anniversaire Batman (part.4). En Direct des USA : Carlos Pacheco l'rw : Joe Casey, David Mack

COMIC BOX#17

[illegible]
Dossier : les secrets de Mutant X. Comment coloriser son comic book. Anniversaire Batman (part.5). Qui sont les WildCats. En Direct des USA : Scott Lobdell l'rw : Par Lee

COMIC BOX#18

CADEAU : SPIDER BOOK + POSTER GÉANT
Dossier : Preview spécial 2000 et Top 5 des séries, dessinateurs, et scénaristes + Comment scénariser son comic-book : Anniversaire Batman (part.6). En Direct des USA : Andy Park (Tomb Raider) [illegible] Kevin Smith.

COMIC BOX#19

BLISTER METAL COMIC BOX ALPHA : Wu-Tang Preview
Dossier : Preview Batman : Guerre et paix par Alex Ross. Comment encrer son comic-book par Tim Townsend. La fièvre nostalgique. En Direct des USA : Kurt Busiek l'rw : Mike Wieringo (Tellos)

COMIC BOX#20

PREVIEW : Exposure (16 p. en couleurs)
Dossier : Mythes et Magie : Event Comics : Ash, Painkiller Jane : par Quesada et Palmiotti. Interview : Matt Hawkins (Lady Pendragon). En Direct des USA : John Byrne. Posters : Danger Girl : Angela

COMIC BOX#21

PREVIEW : Jade Warriors : Ep[illegible]
Dossier : Monstres [illegible] : la BD à Angoulême : [illegible] : Duns F'aga : Eb [illegible] : Jay Anacleto : [illegible] : Jon Mam : Ana/Angela

COMIC BOX#22

CADEAU : CRIMSON BOOK + POSTER GÉANT
Dossier : les scénaristes au pouvoir, les comic-strips. Interview : Alan Davis, Kevin Eastman (FAKK 2). En Direct des USA : Stephen Platt, Christian Lichter (Luguid). Posters : L'affiche du film Heavy Metal, Gen 13

COMIC BOX#23

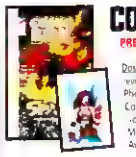
CADEAU : ABC PREVIEW PAR A.MOORE
Dossier : visite du nouveau studio CrossGen. Superman continue (l'rw Eddie Berganza, Chris Claremont sur X-Men n°[illegible]). Interview : Alan Moore. En Direct des USA : Joe Benitez et Marcia Chen. Posters : WildCats, Maleficia/Wolverine

COMIC BOX#24

[illegible] + CARTE
CROQUIS FATHOM AVEC SON CRAYON
Dossier : Visite de Marvel Superhero Island (Orlando). Authority VO/VF : le match. Interview : Dave Wohl. En Direct des USA : Chuck Dixon. Posters : Rising Stars, Batman Gotham Knights.

COMIC BOX#26

COUVERTURE INÉDITE BATTLE CHASERS PAR JOE MADUREIRA
CADEAU : TALES OF THE DARKNESS 1/2
Dossier : X-Men le film : les règles du collectionneur. Contrôle d'identité : Didier Crisse. Interview : Jim Cheug (Maverick, X Force...). En Direct des USA : Joe Madureira : le retour. Posters : Wonder Woman et Authority



COMIC BOX#27

PREVIEW : Gear Station Prelude
16 pages en couleurs
Dossier : les comics en 3D : Ant-Man revient dans les bacs. Contrôle d'identité : Philippe Druillet. Interviews : Amanda Conner (Gate Crasher, Vampirella...), John Cassaday (Planetary), Angel Medina (Spawn, Kiss...). Posters : Avengers par Alan Davis et Darkness.

COMIC BOX#28

PREVIEW : Steampunk Idiosincratica
Chris Bachalo : Joe Kelly : 20 pages
Dossier : Les crossovers, Hellboy, Tavis Charest : plan de carrière, Image : rendez vous avec l'histoire. Contrôle d'identité : "Cyrus" Tota. Interviews : Chris Bachalo (Steampunk), Garth Ennis (Preacher). Posters : Fantastic Four, Rising Stars

COMIC BOX#29

2 couvertures au choix : TOMB RAI[illegible]
[illegible] + CARTE
Dossier : Danger Girl : le jeu vidéo. Pouvoirs perdus, pouvoirs trouvés, CrossGen débute en France : les mutants. Interview : Dan Jurgens (Lara Croft), Paul Jenkins, Witchblade & Chris Gosset (Red Star). Posters : Tomb Raider Steampunk

COMIC BOX#30

CADEAU : MONSTER FIGHTERS, INC. 32 PAGES DE BD INÉDITES
Dossiers : Preview 2001(!), l'incroyable Hulk, les conventions d'hiver. Interview : David Finch, Joe Casey. Posters : Magdalena et Ultimate X-Men.

HORS-SÉRIE

COMIC BOX HS#1

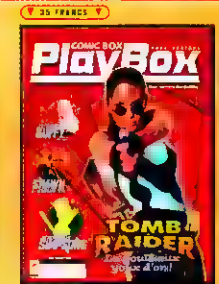
VAMPIRELLA FAINKILLER JANE (80 24 PAGES)
Interviews : Tony Daniel - Paul Jenkins - Joe Kelly & Duncan Rouleau - Neal Adams - Jim Lee - Michael Straczynski. Dossier : Vampirella fête ses 30 ans : Le procès de Darkness : 40 ans de comics en France. Posters : Vampirella/Painkiller Jane - Stone

COMIC BOX HS#2

SPECIAL CINEMA ET LES COMICS À L'ÉCRAN
Dossier : X-Men le film (du comic-book au film, ses effets spéciaux, le doublage, l'histoire du film) : De la BD à l'écran et vice versa. Interviews : Bryan Singer (réalisateur d'X-men, USual suspects...), David Goyer (scénariste de Blade, The Crow...). Posters : X-Men the movie et Star Trek par T.Charest.

COMIC BOX HS#3

[illegible]
Dossier : 1935-55 l'âge d'or : 1955/75 l'âge d'argent, 1975/95 l'âge moderne, les héros oubliés, la propagande dans les comics. E.C. Comics [illegible]. Dave Cokrum, J.Romita Sr, Roy Thomas, S...ee. Génération Kirby par E.Larsen, W.Simonson, J.Ladronn, J.M. Lofficier et Jeremy Kirby. Posters : Batman&Green Arrow - Marvel Comics



COMIC BOX HS#4

[illegible] DÉRIVÉS
EN CADEAU : UN TAPIS DE SOURIS WITCHBLADE !!!
Dossiers : Lara Croft, l'égérie des goodies. l'atelier de Clayburn Moore : les jouets venus des comics et vice-versa. La contrefaçon. Interviews : Todd McFarlane, Randy Bowen, Bill Morrison. Posters : Tomb Raider et Spawn 17

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
.....
Téléphone : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Je désire recevoir COMIC BOX N°:

☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4(D) ☐ #4(W) ☐ #5 ☐ #6 ☐ #7 ☐ #8(HR) ☐ #11 ☐ #12
☐ #13 ☐ #14 ☐ #15 ☐ #16 ☐ #17 ☐ #18 ☐ #19 ☐ #20 ☐ #21 ☐ #22 ☐ #23 ☐ #24
☐ #26 ☐ #27 ☐ #28 ☐ #29(TR) ☐ #29(M) ☐ #30 ☐ HS#1 ☐ HS#2 ☐ HS#3 ☐ HS#4

STOP Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com

Web Toyz
www.web-toyz.com

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : ..10. Frs*.
TOTAL ..... F

* FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT, DOM-TOM ET ETRANGER, 18 Frs

Edition de janvier 2001 Mensuel

Clics & Claps

Toute l'actualité du monde périphérique à la bd

BON ANNIV'aux COMIC BOXEURS

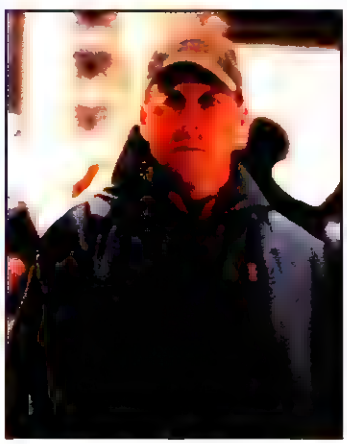
Vous avez déjà essayé d'envoyer la sonnerie de "Bon anniversaire" par téléphone à vos copains ? Si ça ne vous embête pas de nous expliquer comment on fait, parce que nous, on n'y arrive pas. Quelqu'un nous donne un tuyau ! Pourtant, on aurait bien aimé essayer avec nos abonnés qui fêtent leur anniversaire en janvier. J'ai nommé

INCASSABLE

La renaissance des héros

> Est-ce que le sens de la vie se trouve vraiment caché dans les pages des comics ? Le nouveau film de M. Night Shyamalan (*Le Sixième Sens*), *Incassable*, semble l'affirmer. Suivant un raisonnement que même le Docteur Psycho n'aurait jamais tenté d'établir, un mordu de comics (Samuel Jackson) se met en tête de prouver au survivant d'une catastrophe qu'il ne peut mathématiquement qu'être un super-héros tout droit sorti d'une BD. L'ennui, c'est que le survivant en question, c'est David Dunn (Bruce Willis), un mari au bord du divorce doublé d'un père à la dérive à cause, entre autres, d'un job morose... L'exemple vivant du type qui frise la crise de la quarantaine et dont le seul rapport apparent avec les super-héros est une troublante ressemblance avec le Captain America d'Earth-X au front dégarni. Dunn n'est sûr de rien dans sa vie, si ce n'est d'une chose : les théories sur le bien fondé des comics ne sont que foutaises, elles sont tout juste bonnes à brouiller l'esprit du fis ton ! Et même en rêvant l'espace d'un instant qu'il va arriver à soulever des centaines de kilos d'un coup, qu'est-ce que ça pourrait bien changer pour un type qui se réveille chaque matin avec la certitude d'avoir loupé le coche ? *Incassable* est comme une poupée russe, avec plusieurs modes de lecture simultanés. C'est peut-être l'histoire d'un type qui voudrait croire que les héros comme ceux des BD, ça existe, quitte à les créer... Mais c'est peut-être aussi le récit d'une sorte de Superman qui n'avait tout simplement jamais remarqué qu'il avait des pouvoirs, qui n'aurait jamais cru en lui. Et à travers la question apparemment naïve de savoir si oui ou non les comics sont un reflet de la réalité, renvoyé via l'inconscient collectif, le coup de force de Shyamalan, c'est d'arriver à tisser un véritable thriller dont on ne prendra la mesure que quelques instants avant le générique de fin.

Samuel Jackson, fan de comics à la ville comme à l'écran, sait que la vérité n'est pas ailleurs mais dans les pages de... Sentryman !



Ici, Willis est réduit au rang de Bruce épaisse...

INCASSABLE
de M. Night Shyamalan
Au cinéma depuis le 27 décembre 2000.
Cote : ★★★★½

Comics : le mot revient comme un leitmotiv tout au long d'un film qui en a définitivement le feeling (ça ressemble vraiment à une mini-série à la Marvel Knights) et qui leur rend hommage. Vingt secondes à peine après la première image, le mot "comic collector" apparaît déjà à l'écran, suivi des statistiques du nombre de lecteurs de BD aux USA, etc. *Incassable* ne cache pas sa filiation avec les comic-books. Bien au contraire, il en tire la moelle, s'en sert comme trame de l'histoire, comme ressort dramatique. Tout clame "super-héros" dans ce film, du début à la fin, avec encore plus de références que dans un film de Kevin Smith (lui empruntant un peu de sa gouaille, d'ailleurs). La première scène ? Elle montre la naissance d'un des deux personnages, en 1961, l'année de la création des Fantastique et date de démarrage du Marvel Age... Avec toutes les références qui suivront (comme les vrais/faux comics dont les logos ont été designés par Comicraf, vraie société de lettrage), on a du mal à croire qu'il pourrait s'agir d'un hasard. *Incassable* est-il le meilleur film de l'année ? Sans doute pas : aux USA, il a suscité des réactions très extrêmes, qu'elles soient positives ou négatives. Il faut dire que la conclusion tombe de manière un peu abrupte, au moment où le spectateur aimerait bien penser qu'il n'en est qu'à la moitié. Mais les 107 minutes qui précèdent ce sentiment d'histoire inachevée valent cependant bien le déplacement. *Incassable* va définitivement devenir un film culte pour tous ceux qui collectionnent les comics ou qui en ont lu un jour et qui seront sans doute touchés par la justification et le sérieux témoignés à leur lecture de prédilection, des allusions à un Sentryman jusqu'aux vannes sur ce que font les lecteurs de Manga dans les comic-shops. *Incassable* reste à ce jour la meilleure adaptation d'un comic-book... Depuis au moins l'été dernier (pas étonnant que, depuis la sortie du film aux USA, Joe Quesada traque Shyamalan pour lui demander d'écrire pour Marvel). Pour les "non-initiés", ce sera, c'est vrai, sans doute un peu plus ardu de s'y plonger. Mais bon, vous lisez Comic Box, vous ne devriez pas être trop dépaysés !

[X.F.]

Clics & Claps

Vrai-faux super-héros et gourou de la science…

DARKMAN II & III
(Universal Video) DVD/VHS
Sortie le 23 janvier 2001

Le film de Sam Raimi (1990) ne pouvait pas rester sans suite. Bien qu'il ne fut pas un succès retentissant, il était vite devenu culte, et Universal, ainsi que Raimi (également producteur des deux suites), ont décidé de sortir des séquelles directement en vidéo. Pour un budget de 7 millions de dollars, Liam Neeson ne pouvait reprendre son rôle de Peyton Westlake, le savant défiguré qui découvre un moyen de fabriquer une peau de synthèse pour se venger. Il est remplacé par Arnold Vosloo (impressionnante Momie dans le film du même nom). Si Darkman II, sous-titré "le retour de Durant" (le méchant du premier épisode), n'est que très moyen et répétitif, le n°III ("Die, Darkman, Die") est plus inspiré. On parlera même volontiers de bonne surprise puisque le film reprend la même idée que le *Volte Face* de John Woo, à la différence qu'il a été tourné… 4 ans avant, en 1994 !

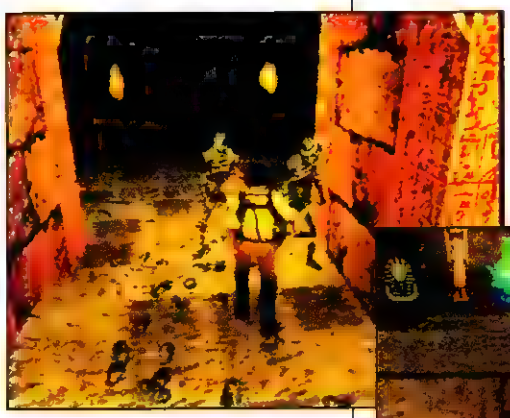
SLEEPY HOLLOW
(PFC Vidéo) K7 129 Frs et DVD 199 Frs
Sorti le 6 décembre 2000

Un film de Tim Burton est toujours un événement. Et le DVD de PFC est le support idéal pour visionner les films d'un artiste dont le sens visuel reste inégalé. *Sleepy Hollow* est le premier film que Tim Burton n'a pas initié. Ce fut donc un exercice de style pour lui que de se greffer sur un projet. Et force est de constater qu'il l'a fait avec brio. Les bonus sont variés (même si l'on reste un peu sur sa faim). En plus du making-of, un documentaire ("Avant Tim Burton") fait le point sur la vraie légende du cavalier sans tête. Mais le meilleur du DVD est sans conteste le commentaire du film par Burton lui-même. Instructif et passionnant. Pour parfaire le tableau, on trouve, dans la pochette un livret de 8 pages consacré au film. Bluffant.

LA MOMIE [PLAYSTATION]

Un jeu vidéo de série B

> Vous vous souvenez sans doute du film *La Momie*, sorti sur nos écrans voici près d'un an et demi. Remake d'un classique du début du cinéma, il a su se rendre intéressant par une lecture au second degré. L'ensemble était très kitsch et donnait l'impression de se prendre au sérieux, mais l'angle parodique était inévitable. Le jeu vidéo de Konami nous permet de revivre le film, du fait, tout d'abord, de la large place accordée aux extraits. L'histoire est celle de trois jeunes explorateurs, un couple et le frère de la demoiselle, partis faire des fouilles archéologiques en Égypte au début du siècle, avec chacun leurs motivations propres. Pour votre part, vous êtes un ancien légionnaire qui a déjà été témoin de phénomènes occultes, désireux de percer ses derniers à jour. Évidemment, ça ne fait pas un pli, vous ne tarderez guère à éveiller la malédiction du lieu, le retour de la momie d'un grand prêtre momifié vivant pour cause de trahison. Armé d'un simple pistolet, vous allez devoir traverser chacun des lieux maudits et en faire le tour complet à chaque fois. À cet égard, le système de progression est assez original. En bas de l'écran, dès que vous pénétrez dans un niveau, une sorte de talisman apparaît, qui scinde le niveau en six parties. Dans chaque sous-partie, vous devez trouver une icône en forme de clé qui ouvre la porte suivante, et ainsi de suite dans les cinq autres sous-niveaux. Pour bien faire, vous devrez collecter tous les items (et dieu sait qu'ils sont nombreux) de chaque partie du niveau - une gemme rouge viendra alors s'incruster dans la partie du talisman concernée. À l'instar de Link dans les Zelda, vous êtes muni d'un bâton qui vous servira de torche, qu'il est possible de rallumer aux quelques brasiers des temples. Tout cela permet un assez bon découpage de l'action, qui évite au joueur de trop se disperser. De plus, les graphismes et l'animation sont plutôt bons ; quant à la jouabilité, elle est bien calculée et il faut reconnaître qu'on prend vite un plaisir sadique à éclater des morts-vivants à coup de torche enflammée.



THE MUMMY
Konami
Playstation
Cote : ⌘⌘

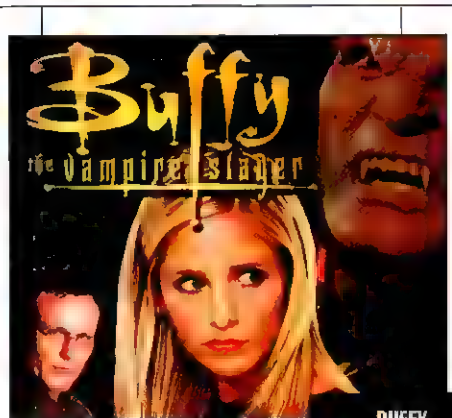
Le bilan global est donc assez positif, alors un bon conseil : au lieu de craquer pour le DVD, achetez le jeu, vous y reverrez un bon bout du film et vous prendrez votre pied sur une bonne alternative aux aventures de Lara C.

[Antoine Maurel]

BUFFY [GAME BOY COLOR]

Du nouveau à Sunnydale !

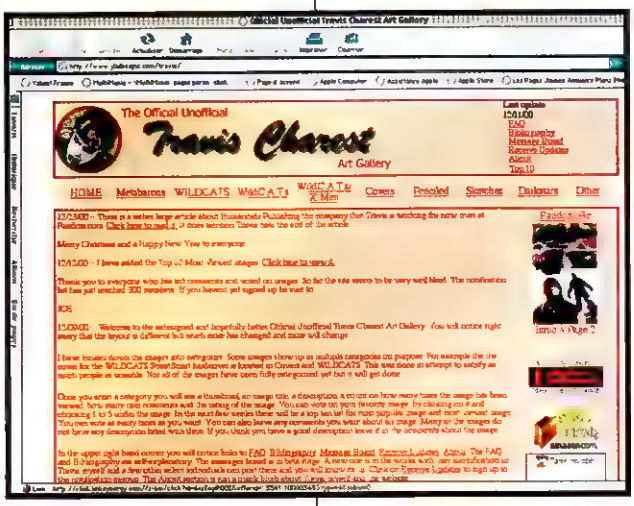
> Bon, cette fois, on arrête de délirer ! Buffy a manifestement obtenu le bac et la voilà nouvellement admise à l'Université de Sunnydale. Rassurez-vous, ce n'est pas pour ça que la belle va se consacrer uniquement aux études : le combat contre les vampires continue partout - pourquoi n'auraient-ils pas eu le bac, après tout ? Du coup, toute la clique (Oz, Angel, Willow et Giles) est de retour, à l'occasion d'un des prétextes les plus bidons qu'il nous ait été donné de voir dans un jeu vidéo : la semaine multiculturelle de l'Université. Mais pour nos amis, ça veut surtout dire qu'il y aura des vampires de toutes les nationalités (vous remarquerez au passage que les vampires sont des gens relativement courtois puisqu'ils attendent d'y avoir été invités pour aller nuire Outre-Atlantique). Le prétexte parfait à un bon jeu d'action en deux dimensions, à l'ancienne, sur la portable de Nintendo. Même si le tout est relativement linéaire - quelques phases de plate-forme, pas mal de baston - on est tout de suite bluffé par la qualité graphique de la chose. Les personnages ont une bonne taille, ce qui permet une animation très détaillée, l'une des meilleures qu'il nous ait été donnée de voir sur ce format. Mais le point le plus positif est sans doute la maniabilité ; la palette de mouvements de Buffy est très complète et tient parfaitement sur deux boutons, sans que la confusion s'installe. De plus, les combats contre les vampires sont assez sympas : vous devez les bourrer de coups puis les empaler d'un coup sec de votre pieu lorsqu'ils sont à terre. Pas très catholique tout ça... Mais assez radical. Comme promis, vous pourrez dégommer toutes sortes de suceurs de sang : des Vikings, des ninjas, des hommes-bêtes et des Européens (reconnaissables à leur look "City londonnienne"). Enfin, les amateurs de comics que nous sommes apprécieront les écrans intermédiaires, qui voient les dialogues se dérouler sous forme de bulle dans des cases de B.D. Décidément, en dépit d'un scénario digne de la sitcom, le jeu est une des bonnes surprises du moment sur Game Boy Color.



BUFFY CONTRE LES VAMPIRES
THQ
Game Boy Color
Cote : ⌘⌘

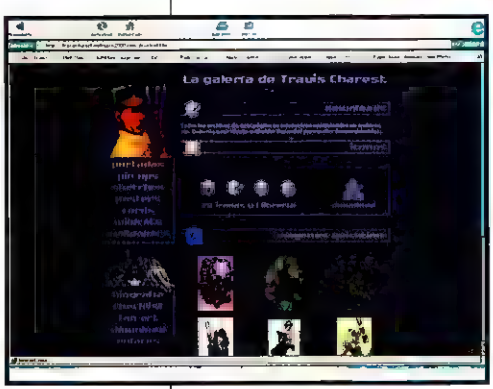
[A.M.]

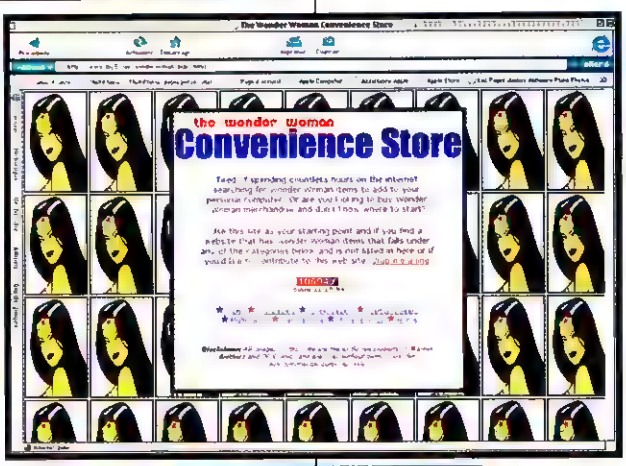
Travis épate la galerie, Wonder tient son club.


The Official Unofficial
Travis Charest
Art Gallery
HOME Metabarons WILDCATS WildC.A.T.s X-Men Covers Pencils Sketches Dialogues Other

>The official Unofficial Travis Charest Art Gallery
Pour mieux se rendre compte de l'œuvre de Travis Charest, voici un site qui lui est entièrement consacré. C'est une galerie d'images géante, où l'on peut admirer des dessins des Métabarons, des WildC.A.T.S, seuls ou avec les X-Men. Il y a aussi des couvertures, des crayonnés et beaucoup d'autres œuvres. Mais là où ce site d'images est original, c'est que vous pouvez voter pour les images que vous voyez et donner votre avis sur leur qualité. Ensuite, le webmaster crée un top 10 des images les plus appréciées. En plus de tout cela, il y a une bibliographie de l'artiste, une page de discussion avec d'autres fans de Travis Charest et vous pouvez aussi vous inscrire à une mailing list afin de recevoir toutes les nouveautés. (En anglais)
http://www.jladesigns.com/travis/

>La galeria de Travis Charest
Toujours à propos du même artiste, voici, pour changer, un site en espagnol !
Il est essentiellement consacré à l'exposition d'images, mais il y a aussi une biographie, la liste des comics dans lesquels Travis a travaillé, des dessins de fan, des fonds d'écran, des icônes et des quicktimes à télécharger. ¡ Esta muy bien ! (En espagnol)
http://travischarest.metropoli2000.com/links.htm





> The Wonder Woman Convience Store
Oyez, oyez ! Fans de Wonder Woman, Noël n'est pas fini pour vous ! Dans sa hotte, le Père Noël des fans de comics a encore de quoi vous épater avec ce site entièrement dédié à Wonder Woman. Mais attention, il ne s'agit pas ici de galerie d'images ou de liste de comics. Non ! Ici, vous trouverez tout ce dont vous rêvez pour décorer votre ordinateur à la mode Wonder Woman. Depuis les icônes jusqu'aux économiseurs d'écran, en passant par des papiers peints (bonjour le kitsch !) et des écrans de démarrage. Il y a aussi des liens de sites où acheter vos épisodes manquants, et même, si vous êtes fan du jeu *Sims*, un moyen de faire intervenir la belle amazone en paillettes dans le jeu ! Si ça c'est pas du Wonder Site ! (En anglais)
http://www. lby3.com/ wonder woman /index.html

> Wonder Woman est aussi sur Amazon... (ça paraît logique, non ?)
Si ça ne vous suffit pas de mettre votre ordinateur aux couleurs de WW, vous pouvez aussi la suivre tout au long de l'année 2001 grâce à ce calendrier mural Wonder Woman. Une image pas mois, ça en fait 12 à admirer ! Vous le trouverez sur amazon.com à 10,36 $, soit environ 70 Frs hors frais de port.
http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0811827666/qid%3D977743521/102-7085044-0860952

Bon surf à tous et n'oubliez pas d'aller sur www.comicbox.com pour les dernières mises à jour.
Bonne année !

[Carina Rozenfeld]

GRAND CONCOURS

Buffy
CONTRE LES VAMPIRES

10 JEUX A GAGNER !

Réponds aux questions suivantes avant le 10 février 2001

1) Quel est le nom de famille de Buffy ?
a-Summers
b-Sammers
c-Soummers

2) De combien de personnages se compose l'équipe de Buffy dans le jeu Game Boy Color et dans la saison 3 ?
a-5
b-6
c-8

3) Sous quelle ville la bouche du diable s'ouvre-elle ?
a-Los Angeles
b-Sunnydale
c-San Fransisco

4) De combien de niveaux se compose le jeu Buffy sur Game Boy Color ?
a-10
b-8
c-5

Envoie tes réponses sur carte postale à :
TSC-BUFFY
129bis rue de Tolbiac
75013 Paris

FOX INTERACTIVE
GAME BOY COLOR
THQ
www.thq.fr

© 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Interactive, Buffy The Vampire Slayer and their respective logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Published and distributed by THQ Inc. © 2000 THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved

GUIDE DE LECTURE

TOUS LES COMICS DE JANVIER

La BD du mois

Marvel Elite #1 (Marvel France)

Ne manquez sous aucun prétexte le story-arc des Fantastic Four qui commence ce mois-ci dans le nouveau *Marvel Elite #1* ! Si Chris Claremont, le scénariste de la série, a fait l'objet de quelques critiques ces derniers temps, cette histoire des Fantastiques, dirigés désormais par le Dr Fatalis (non, vous ne rêvez pas !!!), va prouver que ce vieux routard des scénaristes a encore plus d'un tour dans son sac ! Dans une situation qui est la moins confortable qu'ils aient connue depuis des années, les FF vont se retrouver en porte-à-faux avec le reste du Marvel Universe... Et vont passer les prochains mois à se demander, à plusieurs reprises, si leur leader est bien l'homme qu'il prétend être. Tout ce qui a précédé dans le volume III de la série n'était que pécadille à côté des six mois qui viennent !

MARVEL FRANCE

X-MEN #48

Annoncée depuis des années, la saga des 12 commence... Seul problème ? C'est Apocalypse qui tire les ficelles, en particulier celles d'un vieil ennemi des X-Men, le Monolithe Vivant.. Pour Cable, élevé pour tuer Apocalypse, ce sera peut-être l'heure de réaliser son destin ou de passer à côté. Pendant ce temps, du côté de Génération-X, les choses ont l'air plus tranquilles... Jusqu'au retour de Black Tom et de quelqu'un qui semble bien être... Le défunt Mondo ? ***100 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 14/20

Unc.X-Men #376, X-Men #96, Cable #75, Generation-X #60

Le début des Douze est grand en surprise tout en reprenant de la place à des héros un peu délaissés de côté, comme en bien. Pour Cable concerné au premier chef par cette saga les retrouvailles sont cependant un peu décevantes du fait de leur manque d'ampleur. Du côté de Generation-X, Terry Dodson a beau assurer au dessin on s'ennuie un peu. Pas de quoi réveiller un mutant mort !

M O N S O U E T

MARVEL ELITE #1

Seul survivant du duel contre Mr. Fantastic, Fatalis devient le chef... Des Fantastiques ? Ses alliés restent incrédules mais le maître de la Latvérie semble bien décidé à devenir un héros. Quel est donc son secret ? Les chocs ne sont pas moins forts pour Bruce Banner, dans *Hulk*, qui découvre qu'il ne lui reste plus que quelques mois à vivre. Le temps de découvrir de nouveaux secrets sur ses mutations... Pour Thor, c'est également l'heure des secrets révélés, avec la découverte du vrai traquenard tendu par les Enchanteurs et le retour d'une supposée morte... ***100 pages • 28 FF***

NOTE GLOBALE 15/20

Fantastic Four vol.2 #26, Incredible Hulk vol.2 #12, Thor vol.2 #19

Début du meilleur story-arc des FF version Claremont/Larroca. Ça devrait vous tenir en haleine pendant 6 mois car la situation n'est pas celle que vous croyez. Le renouveau se fait également sentir, et comment, avec l'arrivée de Jenkins sur Hulk, dans la droite continuité de la meilleure époque du personnage : celle de Peter David. Face à ces événements, Thor a un peu de mal à suivre, en terme de qualité

M O N S O U E T

SPIDER-MAN #12

Après que les Sinister 6 aient eu la part belle ces derniers mois dans *Chapter One*, les voici qui refont surface le temps de deux numéros doubles : Mysterio, Electro, Kraven, Octopus, le Vautour et l'Homme-Sable se liguent à nouveau pour vaincre Spidey. L'arrivée de Venom n'arrangera rien à l'affaire. Spider-Woman, quant à elle, se démène entre super-héroïsme et vie privée. ***100 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

Amazing S-M v.2 #12, PParker v.2 #12, Spider-Woman vol.3 #6

John Byrne en profite pour recaser ses versions "relookées" d'Electro et du Vautour vues dans Chapter One. Le retour des Sinistres offre cependant la meilleure menace depuis longtemps. Quant à Spider-Woman, les dernières heures de la traduction française sont annoncées, elle n'a donc ici qu'une valeur de bouche-trou.

M O N S O U E T

MARVEL HEROES #1

Suite et fin de l'épilogue du Huitième Jour pour les Vengeurs. Est-ce que l'impensable se produira et le Fléau aidera-t-il les héros à combattre le reste des Avatars ? En solo, Iron Man n'est pas mieux loti car Ultimo, le Terminator géant venu de l'espace, se réveille et il faut en plus gérer une Warbird complètement cuitée ! Les Thunderbolts, quant à eux, se mettent en tête de redorer leur blason en se lançant à la poursuite de Hulk. Ce n'est pas gagné ! ***100 pages • 28 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Avengers vol.3 #25, Iron Man vol.3 #24, Thunderbolts #34

Les Vengeurs essuient un peu en attendant un prochain changement de scénariste pour relancer définitivement la machine. Iron Man également, un peu trop à l'image de ses aventures de ces derniers mois. Le nouveau magazine de bons en "Thunderbolts" subit lui aussi de plein fouet le retard accumulé par les VO. Heureusement que la qualité est vraiment au rendez-vous. Heureusement que la qualité est vraiment nécessaire de sauter 4 épisodes qui ne nous recasera dans le désordre dans les mois qui suivent ? Pas vraiment.

M O N S O U E T

X-MEN UNIVERSE #15

Le voyage dans le temps de Gambit pourrait bien, finalement, nous révéler plus qu'une simple page d'histoire, comme le secret du pacte passé entre Sinistre et Gambit ou encore le contenu d'un certain flacon. X-Force prend finalement la mesure de la menace représentée par Arcadia, la jeune alliée du groupe. En terme d'alliés, Nate Grey, le X-Man, se paye le luxe des Fantastiques... ***100 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Gambit vol 3 #13, X-Force #99, X-Man #59 et 60

Les péripéties de Gambit commencent à révéler le passé du mutant et reviennent sur le fameux flacon déjà évoqué pendant son "procès", il y a des années de cela. X-Force se prépare à affronter leur plus grosse menace depuis des années. Quant à X-Man, sa version du crossover des 12 n'est pas à la hauteur du reste.

M O N S O U E T

WOLVERINE #85

Après la mort de Wolverine, il y a quelques semaines de cela, puis la révélation de la véritable identité de Death, l'heure est aux explications. Cet épisode vous dit tout sur les coulisses du plan d'Apocalypse. Autre révélation : celle d'un passé lointain qui unit Ben Grimm (la Chose) et Logan. ***52 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Wolverine vol.2 #146 et Logan & Grimm #1

D'habitude, Wolverine est le parent pauvre en matière de crossover et sa présence est un peu "forcée" dans des crossovers concernant le reste des X-Men. Cette fois-ci, il a un rôle-clé. Pour ce qui est d'inventer un passé commun à Logan et à Grimm, on se demandera simplement pourquoi n'en a jamais été fait mention avant, y compris quand la Chose détestait franchement Wolvie pour l'avoir défigure...

M O N S O U E T

MARVEL HEROES HS #1

Le fils du premier Captain Marvel est désormais, comme son père avant lui, fondu en Rick Jones. Mais ce dernier ne s'intéresse guère aux menaces cosmiques. Son seul souci ? Sortir à nouveau avec la pulpeuse Marlo ! Rajoutez Hulk dans tout ça et les étincelles arrivent ! ***116 pages • 33 FF***

NOTE GLOBALE 15/20

Captain Marvel vol.5 #1 à 5

Ceux qui ont été séduits par le nouveau Captain Marvel, dans Avengers Forever, seront heureux de le retrouver dans des aventures en solo. Qui plus est, les fans du Marvel des années 70 devraient aussi retrouver un certain arôme. Et vu que le tout est écrit par Peter David, n'hésitez pas !

B I M E S T R I E L

X-MEN EXTRA #24

Après que les FF les aient aidés à combattre les Z-Nox, les X-Men originaux sont enlevés malgré eux pour être vendus comme du bétail... À la Confrérie du Mal ! Bobby Drake, amnésique, fait ami-ami avec un autre mauvais mutant. Quant au Professeur X, il fait face à une Sentinelle et à une jeune mutante. ***76 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

X-Men Hidden Years

Les histoires de Byrne s'entremêlent mais traînent un peu... Ça fait plus de 7 numéros que Havok et Lorna Dane tournent dans le ciel de la Terre Sauvage, par exemple. L'apparition des FF mimant le style Kirby est cependant une touche sympa.

B I M E S T R I E L

WARLANDS #4

Aalok, Elessa et Delezar ne sortiront pas tout à fait indemnes de l'aventure qui les attend dans cet épisode. ***48 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 10/20

Warlands #7 et 8

Pat Lee et Adrian Tsang sont fidèles aux critères des précédents Warlands. À conseiller plutôt à des fans de Manga qui ne connaîtraient pas leurs classiques, de manière à ne pas s'étonner de certaines "ressemblances" avec certaines vraies BD nippones.

I R R E G U L I E R

MISE À JOUR...

Avec les réorganisations de 2001, vous avez égaré votre série préférée ? Pas de problème, Comic Box vous la retrouve :

FANTASTIC FOUR VF contenait :
Fantastic Four (désormais dans Marvel Elite)
Captain America (suspendu jusqu'à nouvel ordre)

IRON MAN VF contenait :
Iron Man (désormais dans Marvel Heroes)
Avengers (désormais dans Marvel Heroes)

THOR VF contenait :
Thor (désormais dans Marvel Elite)
Avengers Forever (série terminée)

MARVEL SELECT contenait
Hulk (désormais dans Marvel Elite)
Thunderbolts (désormais dasn Marvel Heroes)

MARVEL KNIGHTS contenait
Daredevil (paraîtra dans son propre mag, dans l'année)
Black Panther (traduction interrompue)
Inhumans (séne terminée aux USA)
Ant-Man (série terminée aux USA)
Punisher (ne paraîtra plus qu'en 100% Marvel)

SPAWN #57

Spawn et Angela attaquent Malebolgia dans son repaire, en plein Enfer. Et sur les trois, il ne restera pas grand monde à la fin de l'épisode !

68 pages+supplément de 20 p. • 30 FF

NOTE GLOBALE 15/20

Spawn #100

Le numéro 100 de l'édition américaine permet à Semic un numéro hommage avec un guide complet de la série. Ceux qui meurent dans ce combat supposé mythique sont par contre assez prévisibles et reste à voir s'ils resteront morts longtemps...

BIMESTRIEL

SHOCKROCKETS #1

Un jeune garçon admire les Shockrockets, ces vaisseaux (et leurs pilotes) qui défendent l'humanité de dangereux terroristes. Aussi, quand un vaisseau s'échoue devant lui et qu'il a la possibilité d'en remplacer le pilote mourrant... ***68 pages • 29 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Shockrockets #1-3

Très proche de certains Robotech dans l'esprit, Shockrockets permet à Gorilla de poser le pied en France.

PERIODIQUE

AUTHORITY #5

À force de faire leur cirque, les membres d'Authority allaient bien finir par attirer l'attention de quelqu'un : le vrai propriétaire de la Terre. Une pyramide cachée au centre du soleil depuis des milliards d'années arrive pour signifier à l'Humanité son acte d'expulsion.

52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 14/20

Authority #9-10

Les enchères montent dès le début du dernier story-arc signé Ellis et Hitch. Esprit du XXème siècle, machinations, destructions, tous les ingrédients clés de la série sont en place pour le final (exceptionnel) dans le prochain numéro.

BIMESTRIEL

DARKNESS #19

Ripclaw revient et il n'est pas content ! Mais cet ancien pilier arrive-t-il pour éliminer Jackie ou pour l'aider ? Quoi qu'il en soit, il y aura un clash, c'est sûr !

52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 11/20

Darkness #34-35

Les fans de Top Cow ne sauraient manquer le retour de Ripclaw, qui jouera forcément un rôle le jour où Marc Silverstri donnera le feu vert à la nouvelle série Cyberforce : Nanoforce. En dehors de ça, le dessin de Clayton Crain sur le premier épisode est une purge.

BIMESTRIEL

KIN #3

Bob, le cousin de l'Humanité, est-il vraiment le dernier de sa race ? Lui et ses alliés vont devoir découvrir ce que cache un mystérieux caisson et essayer de libérer son occupant... ***64 pages • 29 FF***

NOTE GLOBALE 15/20

Kin #5-6

Une fin un peu abrupte au premier abord mais qui se rapproche plutôt d'une "fin de saison" télévisée pour un Caméléon ou un X-Files : beaucoup de questions restent posées mais Gary Frank n'y répondra qu'après avoir complété Midnight Nation, dans une sorte de Kin "saison 2".

BIMESTRIEL

MYSTIC #2

Nous avons déjà fait la connaissance de Giselle mais reste à savoir ce que sa sœur pense de s'être fait piquer tous ses pouvoirs. Elle n'a pas l'air contente, la jeune dame ! Pas contente du tout !

52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 12/20

Mystic #3 et 4

La série vaut toujours surtout par les graphismes de Brandon Peterson. On commence à comprendre un peu plus la mentalité du personnage. Quelques longueurs, tout de même...

BIMESTRIEL

SIGIL #2

Sam fuit toujours tout l'univers avec pour seul soutien une échappée d'un harem, le fantôme mécanique de sa dulcinée, un ex-rival amoureux et un saurien apprivoisé. Mais voici que les Primaux s'intéressent à lui ! Aïe !

52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 12/20

Sigil #3 et 4

Sigil continue d'être le titre CrossGen le plus axé Space Opéra. Plus facile, d'ailleurs, de sympathiser avec Sam et son équipe qu'avec d'autres héros du même label.

BIMESTRIEL

TELLOS #4

Malesur a piégé Koj, Serra et les autres ! Mais, attention ! On va comprendre quel secret cache Tellos et ce qu'est vraiment cette contrée ! Plus la suite de l'histoire inédite de Crisse...

68 pages • 29 FF

NOTE GLOBALE 14/20

Tellos #7 et 8 – L'enfance de Serra par Crisse

La révélation sur Tellos en surprendra plus d'un. Mais, après coup, on se dit que le lien avec Calvin et Hobbes était évident !

TRIMESTRIEL

WICKED #2

Démons, zombies et tutti quanti sont de sortie. Le problème, c'est que le héros, toujours flanqué de sa plantureuse équipière, n'ont pas franchement l'intention de les laisser faire.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 13/20

Wicked #3 et 4

Toujours aussi noir, le ton de ce Wicked, mais toujours aussi tonifiant dans sa manière de voir la lutte contre les démons. Francis Takénaga est promis à un bel avenir...

BIMESTRIEL

TOMB RAIDER #4

À force de tomber sur des trésors, Lara aurait dû s'en douter : elle attire la jalousie de la concurrence. Les Barons de Minuit sont bien décidés à l'éliminer. T'as intérêt à connaître les codes de triche, Lara ! ***52 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Tomb Raider #7 et 8

Avec ce story-arc, on dirait finalement que la série trouve son rythme de croisière ! (Il était temps...)

TRIMESTRIEL

SMART GUNS #1

Carmen McCallum et Travis partent à l'assaut des kiosques ! Ces deux héros, venus de chez Delcourt, ont déjà fait leurs preuves en librairies au format album. Les revoici, réadaptés pour le format comics. Ceux qui n'ont jamais écouté les sirènes du grand format pourront donc vivre les aventures de Carmen McCallum, la chasseuse de primes la plus recherchée de la galaxie, et de Travis, le routier pas sympa qui parle avec ses poings...

52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 12/20

Carmen McCallum #1, Travis #1

Nous vous laissons seuls juges des graphismes de cette formule qui ressemble à un titre expérimental visant à rapprocher deux univers. À l'heure où les comics s'affichent en grand, Delcourt fait le chemin inverse...

BIMESTRIEL

OÙ SONT MES SÉRIES ?

Gen 13 VF et Wildcats VF sont interrompus. Les deux séries se retrouvent désormais dans WildStorm, série anthologique qui publiera également les inédits de Stormwatch, à partir du mois prochain.

Dino

SIMPSONS #5

Comme chaque mois, deux histoires dans ce numéro : Bart et Milhouse veulent se faire dédicacer une de leurs trading cards par un joueur de Base-Ball de passage à Springfield. Seul problème, le joueur est puant et hautain. Bart va donc se charger de le faire redescendre sur Terre ! Dans la seconde aventure, "Be-Bop-a Lisa", la fille aînée des Simpsons, décide d'aller dans un studio d'enregistrement à 10 dollars pour garder une trace de son talent de saxophoniste. Mais, par un concours de circonstances, elle égare la K7 qui, tombée entre les mains d'un producteur, va devenir un tube ! Également dans ce numéro la première partie des aventures de RadioActive Man (ses origines). ***44 pages • 15 FF***

NOTE GLOBALE 14/20

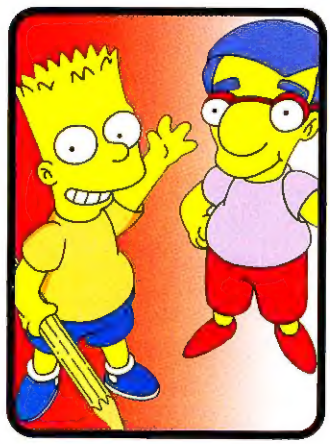
Simpsons #6, RadioActive Man #1

Toujours succulents, les Simpsons ! On découvrira avec plaisir les aventures du super-héros de service, RadioActive Man, dans un hommage aux pulps et aux revues EC Comics.

MENSUEL

MAIS ENCORE...

Dino France édite également Digimon, pour les plus jeunes, une bande dessinée, signée Dark Horse, adaptée du dessin animé de TF1 et FOX Kids.



COMIC BOX
#32
AVEC
Les coulisses du jeu de rôle des METABARONS
Entretien avec : J.G.JONES (Marvel Boy, Shi)
FABIAN NICIEZA (Thunderbolts, Gambit)
EN SUPPLÉMENT "THE COW" cahier spécial TOP COW, inclus : une histoire de CYBERFORCE par Marc SILVESTRI
En kiosque dès le 5/02
En avant-première à ANGOULÊME*
*Sous réserves

Dr Psycho

Le super-héros a-t-il un super-sens civique ? Est-ce que les grandes responsabilités viennent vraiment avec les grands pouvoirs ? Doit-il attendre que la menace vienne à lui ou au contraire sortir ce soir... En patrouille ?

Samaritan : un héros en patrouille 24h/24 et 7 jours sur 7 !

Sans révéler ce qui se passe dans "Incassable" (et indépendamment du fait que vous aimerez ou pas), nous allons cependant nous intéresser à une scène bien particulière du film, celle où Bruce Willis se rend dans un lieu public en espérant pouvoir y faire le Bien. Il se tient là, au milieu de la foule, et attend de voir ce qui va se passer, s'il va pouvoir aider quelqu'un ou empêcher des gens de nuire. Cet acte, simple en apparence, est cependant lié aux fondements même du super-héroïsme (genre auquel *Incassable* n'arrête pas de faire référence). Car il y a des différences notables entre l'héroïsme et le super-héroïsme, vu que les deux notions n'impliquent pas le même degré de civisme selon les circonstances. Le fait de rentrer dans une gare sans savoir ce qu'on va y trouver mais de décider consciemment d'y aller, au hasard, parce qu'il s'y trouvera sans doute des gens à aider, relève du même mécanisme que quand les super-héros des comics partent... En patrouille ! Autre exemple : il y a une différence entre s'arrêter sur le bord de la route parce qu'on vient de croiser une automobiliste en panne... Et le fait de partir à l'aventure avec une roue de secours en se disant qu'il y a sûrement quelqu'un, quelque part, qui en aura besoin. Les patrouilles que le super-héros organise à travers la ville (Batman ou Daredevil zigzaguant entre les immeubles de leur cité respective) semblent au demeurant assez naïves mais témoignent du souci d'aider son prochain... Une vraie volonté d'apporter son aide, complètement désintéressée. Cela revient, d'une certaine manière, à se comporter en super-version du bon samaritain que de décider de ne pas rester tranquille chez soi alors qu'il y a forcément quelqu'un, ailleurs, dans le besoin. Portée à son paroxysme, la logique de la "patrouille" mène cependant à une impossibilité : avec la meilleure volonté du monde et même tous ses pouvoirs, Superman réalise, dans l'album *Peace on Earth*, qu'il ne peut pas résoudre toute la misère du monde alors qu'il est, pratiquement à toutes les pages, appelé pour prévenir un désastre différent qui nécessiterait à lui seul son attention sur la durée. Mais un personnage dérivé de Superman, le Samaritan, était déjà arrivé à une conclusion assez similaire dans les pages d'*Astro City vol.1 #1* (1995), quand il s'avère qu'il ne peut dormir que quelques secondes par nuit et que le reste de sa journée se passe à voler à super-vitesse à travers le monde pour éviter différentes catastrophes. Face à cette impossibilité matérielle, d'autres héros sont plus "attentistes" et se forgent une sorte de "filtre" pour ne pas être débordés : les X-Men, par exemple, sont essentiellement réactifs et ne sortent de leur maison luxueuse que lorsqu'ils détectent qu'un méfait spécifique est commis, que Cérébro sonne l'alarme où qu'ils sont eux-mêmes attaqués à domicile. Et encore leurs actions sont-elles essentiellement liées au facteur mutant. La volonté d'aide n'est donc pas aussi désintéressée que dans le cas d'une vraie patrouille puisque 1) Les X-Men sont des mutants s'occupant d'affaires mutantes (comme si un super-héros noir n'aidait que les Noirs ou des gens concernés par la population noire) et 2) Leur démarche n'est pas la même que celle d'un Bruce Willis ou d'un Samaritan se disant "Tiens, et si on allait voir ailleurs s'il y a quelqu'un à aider ?". Encore dans *Astro City* (cette fois-ci dans le #6 du vol.2), une héroïne, Winged Victory, explique au Samaritan comment elle fait le tri entre les menaces, en choisissant consciemment d'intervenir en priorité pour défendre les femmes plutôt que les hommes puisqu'elle est une féministe convaincue.

Au bout de la logique, Spider-Man pratique un héroïsme contraint par les responsabilités et pas par un véritable sens du "super-civisme".

Tous les super-héros ne sont donc pas super-civiques et ne partent pas patrouiller, prêchant avant tout pour leur paroisse. Certains prêchent même par défaut une certaine forme "d'anti-civisme". Il suffit d'appliquer au pied de la lettre la devise de Spider-Man ("Avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités") pour se rendre compte qu'elle implique que sans pouvoirs, pas de responsabilités. Cela reviendrait à dire que si vous savez marcher sur les murs et tisser de la toile, vous vous devez d'aller aider les autres, déguisé en homme-araignée, mais si vous n'avez jamais été mordu par une bestiole radio-active, vous voilà déresponsabilisé et vous pouvez vous terrer chez vous. De quoi décourager les gens qui voudraient devenir pompiers, policiers ou médecins ! Mieux vaut sans doute suivre la philosophie de David Dunn (Bruce Willis dans *Incassable*) que celle d'un Spider-Man. Le plus super-héros des deux n'est pas celui qu'on croit...

[Xavier Fournier]
(qui va finir comme Mister Glass à force de voir des trucs dans les comics)

SPAWN™

SON DESTIN EST CE QU'IL A CHOISI D'

ENFER

spawn 57 - 68 pages + supplément 20 pages - 30 f

en vente en kiosques et librairies spécialisées

semic COMICS

Spawn® son logo et son symbole sont ™ 2001 Todd McFarlane Productions Inc. © 2001 Semic S.A pour la version française

LE CHOC DES TITANS

CAPCOM®
VS.
SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
®

Bison Sakura Honda Akuma

Kyou Terry Byse Guise

SNK

HIGH

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

Capcom vs SNK - deux dimensions, une seule baston

Si vous voulez vous en tirer, soyez sans pitié : en 2D comme en salle d'arcade, les combats ne donnent pas droit à l'erreur. Et quand deux bandes de fighters s'affrontent, la faute est fatale ! Pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, les 28 super-héros qui ont fait la gloire de Capcom et de SNK se retrouvent sur un terrain de prédilection : la Dreamcast.

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 2,23 TTC/min
3615 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

Dreamcast.

©2000 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM, the CAPCOM logo, CAPCOM vs. SNK and MILLENNIUM FIGHT 2000 are registered trademarks or trademarks of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. SNK is a registered trademark of SNK Corporation of America. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Dreamcast and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.